

# Coleccionable Especial

## La historia de Hobby Consolas

**25**  
AÑOS  
1991-2016

Número 5 - 2000-2001

# Hobby

## CONSOLAS

Revista independiente para consolas



¡¡TAL COMO ÉRAMOS!!



Cuando el videojuego es arte

# FINAL FANTASY IX

ASÍ JUGÁBAMOS: LAS CONSOLAS DE LA ÉPOCA

PSOne • Dreamcast • PS2 • N64 • GB Color • Neo Geo Pocket

¡¡Vaya juegos!!

Perfect Dark  
Gran Turismo 3  
Donkey Kong Country  
Shenmue  
Virtua Tennis  
Resident Evil 3





# EXCLUSIVA GAME

## CALL OF DUTY INFINITE WARFARE



### EDICIÓN LEGACY PRO

Incluye:

- Juego COD Infinite Warfare y COD Modern Warfare Remastered.
- Season Pass - Caja metálica
- BSO del juego - Contenido adicional por confirmar



RESÉRVALO Y LLÉVATE  
**CON CUALQUIER EDICIÓN**  
UN PÓSTER DE DOBLE  
CARA Y 500 COD POINTS  
PARA COD BLACK OPS III



TAMBIÉN DISPONIBLE  
PARA RESERVA LA  
EDICIÓN ESTÁNDAR Y  
LA EDICIÓN LEGACY



PROMOCIÓN LIMITADA A 5,000 UDS.

DISPONIBLE EN:

PS4 XBOX ONE PC

FECHA ESTIMADA  
DE LANZAMIENTO **4 NOV**



CAPTURE  
LA RESERVA

TU MEJOR OPCIÓN **DE RESERVA**  
¡NADIE TE DA MÁS!

MUCHAS MÁS OFERTAS EN  
**WWW.GAME.ES**



## un auténtico equipazo

La sabiduría de algunos clásicos junto a la frescura de nuevos miembros compusieron una completísima plantilla en esta época.



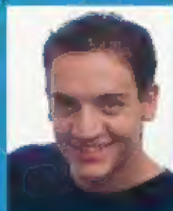
**MANUEL DEL CAMPO** siguió dirigiendo la revista y realizando artículos de todo tipo.



**RUBÉN J. NAVARRO**, redactor jefe, se marcó algunos análisis de juegos míticos.



**DAVID MARTÍNEZ** demostró ya ser un hombre de acción en sus artículos y fiestas varias.



**ROBERTO AJEJO** se consolidó como uno de nuestros críticos más prolíficos en la época.



**DANIEL QUESADA** entró a colaborar en 2000... y aún sigue deleitándonos con sus textos. ¡Un crack!



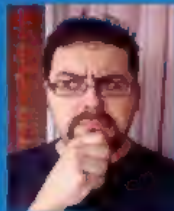
**DAVID ALONSO** llegó a la vez que Dani y sigue en activo haciendo cosas... como este suplemento!



**JORGE PORTILLO** fue miembro de la redacción en esta época... ¡Analizó un montón de juegos!



**BRUNO NIEVAS**. Es ahora un escritor de éxito, pero se currió en la redacción durante unos años.



**FCO. JAVIER GAMBOA** empezó a hacernos reír cada mes con sus viñetas consoleras.



**GABRIEL PICHOT**. Era especialista en exprimir todo juego deportivo que cayera en sus manos.



**SERGIO MARTÍN** alternaba sus partidos al "Pro" con unos textos repletos de calidad.



**RICARDO RUILOBA**. Era muy divertido en sus textos... y lo daba todo en las fiestas.

# echando la vista atrás...

Los dos primeros años del nuevo milenio estuvieron marcados por la tristeza de asistir al fin de las primeras grandes "consolas 3D" y, al mismo tiempo, por la emoción de conocer a sus sucesoras.

El final de unas máquinas revolucionarias. En números anteriores de este suplemento asistimos al nacimiento y asentamiento de uno de los mayores hitos de la historia de las consolas: el paso de las 2D a las 3D. Máquinas como Saturn, PlayStation o Nintendo 64 fueron responsables de cambiar nuestra forma de jugar para siempre, haciendo posibles nuevas y alucinantes experiencias que, sin saberlo, servirían para sentar las bases de los videojuegos "modernos". Así mismo, consolas posteriores, como Dreamcast, dieron un paso más allá y fueron pioneras en aspectos que hoy en día resultan fundamentales, como el juego online.

### El comienzo de una prometedora nueva etapa

En el ejemplar que tenéis entre manos recordamos la recta final de la vida de estas "visionarias", un período de madurez que permitió a los desarrolladores exprimir al máximo los circuitos de unas máquinas que aún eran capaces de alucinarnos gracias a juegos como *Shenmue*, *Final Fantasy IX* o *Perfect Dark*, pero que -al mismo tiempo- (y exceptuando el caso de Dreamcast, cuya prematura "muerte" fue causa de otros factores) ya mostraban síntomas evidentes de agotamiento.

La hora del relevo generacional había llegado. PS2 fue la primera en llegar a España, pero en nuestras páginas también os hablamos de dos inminentes contendientes: Xbox y GameCube. La batalla, una vez más, prometía ser épica, y la revista estaba preparada para contarlos.



**04 TAL COMO ÉRAMOS**  
¿Gladiator, Gran Hermano y Coyote Bax agrupados en una misma sección? ¡Con nosotros todo es posible!

**08 ASÍ JUGÁBAMOS**  
¿Ha salido PS2 a la venta ya? ¡aquí encontraréis un completo repaso del panorama consolero durante los años 2000 y 2001.

**12 LAS JOYAS DE LA ÉPOCA**  
Desde *Final Fantasy IX* a *Perfect Dark*, pasando por *Shenmue*. Menudos juegos recordamos en este ejemplar.

**22 CURIOSIDADES DE LA REVISTA**  
24 números de Hobby Consolas dan para mucho bueno... ¡y divertido! Recopilamos las mejores anécdotas de la época.

**26 TODAS LAS PORTADAS**  
El número 100, nuestro décimo aniversario... ¡este mes incluye algunas portadas míticas!

**30 ASÍ LO VIVIMOS**  
Sergio Martín recuerda su entrada en la Revista Oficial Dreamcast y su paso posterior por Hobby Consolas.

sumario



# arranca un nuevo milenio

La alocada década de los 90 nos dijo adiós para dar paso a una nueva era en la que parecía que las nuevas tecnologías iban a dominarlo todo. Sí, vale. Pero la cosa iba poco a poco...

**E**l siglo XXI ya estaba aquí. Y no, no teníamos coches voladores ni robots autónomos a punto de rebelarse. ¡Pero no por eso nos aburríamos ni un poquito!

## Quedamos en el ciber

El nuevo milenio arrancó como estaba "mandao": con Ramón García presentando las campanadas y con un frío que pelaba. Suerte que nuestro armario estaba surtido de plumas Pedro Gómez ❶, bombers, botas Salomon, pantalones acampanados y demás prendas de moda que, además de abrigar, nos hacían ser el más "malote" del ciber ❷. Allí pasábamos las tardes jugando a *Counter Strike* y chateando por el Messenger con la chica a la que nos queríamos ligar ❸. Lo malo es que ella pasaba bastante y sólo parecía importarle las nominaciones de Gran Hermano ❹. Una vez más, ¿quién nos ponía la pierna encima? En fin, para extremidades, las que lucía Britney Spears ❺, que triunfaba casi tanto como el Sealextric Le Mans ❻, el juguete más vendido durante aquel año, en el que -por cierto- se celebraron los Juegos Olímpicos de Sidney ❼. Con ellos pudimos comprobar de nuevo que para ganar una medalla hacía falta fuerza y honor, algo de lo que Máximo iba sobrado en *Gladiator* ❶. ¡Películón! Por cierto, y con la letra "C", ¿sabéis dónde

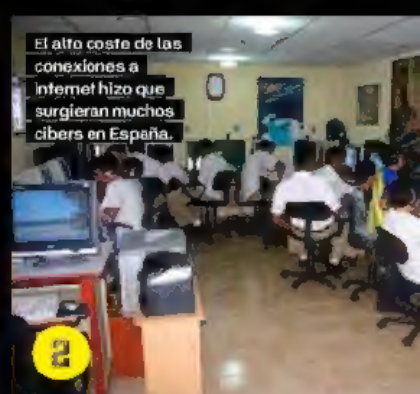
luchaban los gladiadores? Os daremos una pista: la forma de su arena era tan redonda como el roscó de Pasapalabra ❷, el popular programa de TV...

## El fatídico 11-S

Por desgracia, los atentados del 11 de Septiembre en EEUU ❶ fueron la noticia más relevante de 2001. Desde España, pudimos seguir el suceso en la prensa tradicional y, por primera vez, consultarlo en la recién estrenada Wikipedia ❷. Tener una enciclopedia en cualquier parte parecía cosa de magia, aunque para alucinante fue la llegada del primer iPod ❸ de Apple. Sus 5 GB de memoria daban hasta para almacenar las canciones de la primera edición de Operación Triunfo ❹. Eso sí, a nosotros nos hizo más ilusión ver a Angelina Jolie haciendo de Lara Croft ❺ que a Bisbal ganar el concurso, y no digamos ya ir al cine a ver la primer entrega de *El Señor de los Anillos* ❶. ¡Qué pasada! Ni el Bantumi o la serpiente, dos de los juegos de nuestro Nokia 3310 ❷ nos había flipado tanto... y eso que eran tecnología punta. Vale que no era algo tan avanzado como había imaginado Kubrick en 2001: Una Odisea en el Espacio ❸, pero claro, con lo que no contaba el cineasta en los 60 es que parte de nuestra evolución incluyera bailar en plan vaquero el "No Rompas Más" ❹ de Coyote Dax... ¡Cómo para haberlo visto venir!!



Los plumas en plan "croissant" y las cazadoras bomber eran tendencia en aquella época.



El alto coste de las conexiones a internet hizo que surgieran muchos cibernets en España.



En 2000 llegó el primer programa de Pasapalabra, ¡todo un clásico de la TV en España!



Los terribles atentados en las Torres gemelas impactaron a toda la población mundial por su dureza.



En las discotecas de todo el país se bailaba la coreografía de "No Rompas Más" de Coyote Dax. ¡Ups!



¡Por fin llegamos a 2001! Aunque no todo era como había imaginado Stanley Kubrick...





Microsoft estrenó su Messenger. Con él cambió nuestra forma de comunicarnos.



Mercedes Milá anunció la primera edición de Gran Hermano. ¡Menudo revuelo montó!



8  
Russell Crowe protagonizó Gladiator, de Ridley Scott, uno de los taquillazos de la época.



Los 100 de Sídney fueron el acontecimiento deportivo del año.



6  
Esta versión de Scalextric fue el juguete más vendido de 2001. ¡Había cosas que no cambiarían!

5  
Britney Spears y su "Oops... I did it again" fueron uno de los grandes fenómenos musicales del año.



11  
La popular Wikipedia inició su andadura en 2001. ¡Ahora no podemos vivir sin ella!

WIKIPEDIA  
the Free Encyclopedia



Los móviles se popularizaron. Y el Nokia 3310 fue uno de los más exitosos.



12  
El formato MP3 estaba en alza, pero la llegada del primer iPod hizo que despegara de forma definitiva.



13  
Los "Triunfos" fueron un fenómeno de masas en nuestro país... aunque luego en Eurovisión no tuvieron tanto éxito.



15  
Peter Jackson cumplió el sueño de muchos: llevar a la gran pantalla la obra principal de Tolkien: El Señor de los Anillos.



14  
Angelina Jolie encarnó a Lara Croft en el cine. La peli mola, pero no está a la altura de los grandes juegos de la saga.



La fuente de alimentación externa permitió a Sony reducir el tamaño y peso de PlayStation.

# diseñando el futuro

Desde el juego online de Dreamcast al formato DVD de PlayStation 2, las consolas ya empezaban a demostrar que eran máquinas destinadas a reinar en nuestro salón.

**m**ientras seguíamos disfrutando de nuestras consolas de la forma "tradicional", el sector empezaba a mostrar las primeras pinceladas de lo que sería el futuro de unas máquinas repletas de posibilidades.

## La batalla de los 3 titanes

Durante la mayor parte de esta época, y hasta la llegada de PS2 a finales de 2001, PlayStation, Nintendo 64 y Dreamcast fueron las grandes representantes del panorama consolero en España. Y su lucha fue épica. En primer lugar, y

Tras meses de rumores y desmentidos, **Sega anunció finalmente el cese de la producción de Dreamcast en 2001**, así como su retirada definitiva del mercado de desarrollo de consolas.

pose a que técnicamente empezaba a acusar sus más de 6 años en el mercado y a que la llegada de su sucesora era inminente, PSX siguió sorprendiéndonos con una cantidad apabullante de juegos que, continuamente, nos hacía preguntarnos donde estaban sus límites. Por su parte, Nintendo 64, que también miraba de reojo a su relevo, GameCube, redujo un tanto su ritmo de lanzamientos pero no la calidad de los mismos, y gracias al buen hacer de los programadores y a accesorios como el Expansion Pak, que ampliaba la memoria RAM de la consola, recibió algunos de los títulos más espectaculares de su catálogo, como *Perfect Dark*. Por último, Dreamcast hizo por fin honor a su nombre y nos hizo soñar con joyas de la talla de *Shenmue*, *Resident Evil: Code Veronica* o *Sonic Adventure 2*, con los que demostró que técnicamente estaba muy por

## explorando el juego online

Dreamcast dio el pistoletazo de salida (en consolas) a un nuevo universo que, hoy en día, es tan habitual como indispensable: el juego online. Nuestras conexiones de 56 Kbps echaron humo con títulos como *ChuChu Rocket* o *Phantasy Star Online*, con los que muchos pudimos experimentar por primera vez lo que era jugar con otras personas a través de internet. Más adelante, sistemas como PS2 incorporaron un módem externo que posibilitaba disputar partidas online. ¡Había nacido una nueva forma de jugar!

novedades  
Dreamcast

¡Ha llegado el juego online!

**ChuChu Rocket!**

Ha nacido una nueva forma de jugar... ¡ChuChu Rocket!

ChuChu Rocket fue la primera experiencia con el juego online. Su fórmula era tan divertida... como grandes eran las broncas que nos llevábamos por dejar la línea de teléfono inoperativa al conectarnos a internet a través del módem de 56kbps.

ChuChu Rocket fue, para muchos, nuestra primera experiencia con el juego online. Su fórmula era tan divertida... como grandes eran las broncas que nos llevábamos por dejar la línea de teléfono inoperativa al conectarnos a internet a través del módem de 56kbps.



## PLAYSTATION

FABRICANTE: Sony • N.º DE BITS: 32 bits  
SOPORTE: CD-ROM • FECHA DE LANZAMIENTO:  
EN ESPAÑA: 1995 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 69.900 Pesetas  
NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 106 millones

La ya "madura" consola de Sony recibió en 2000 una nueva versión que reducía el tamaño y peso de la máquina original. Bajo el nombre de PSOne, este rediseño llegó a las tiendas a un precio de 19.900 pesetas y prácticamente al mismo tiempo que su sucesora: PlayStation 2. Con este movimiento, Sony alargó aún más la vida de su mítica consola, que en la recta final de su vida contaba con apabullante catálogo de juegos.

Dreamcast  
anunció su fin en  
2001, pero antes  
de "irse" nos dejó  
juegos para el  
recuerdo.

## SEGA DREAMCAST

FABRICANTE: Sega • N.º DE BITS: 128 bits  
SOPORTE: GD-ROM • FECHA DE LANZAMIENTO:  
EN ESPAÑA: 1999 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 39.900 Pesetas  
NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 10 millones

La enorme calidad de esta consola no fue suficiente para que, en 2001, Sega anunciara el fin de la producción de Dreamcast. La mala situación financiera de la compañía, provocada -entre otros factores- por el fracaso de anteriores sistemas, como Mega CD o 32X, propició esta triste decisión. Aún así, la máquina nos dejó grandes juegos en esta época, como *Shenmue*, *Virtua Tennis* o *Resident Evil: Code Veronica*.

delante de sus competidoras. Por fin parecía que las cosas empezaban a irle bien a Sega... ¿o no?

### El final de un sueño

Tras una larga temporada de rumores, Sega confirmó, en 2001, la peor noticia posible: el cese de la producción de Dreamcast y, aún peor, su punto y final como compañía desarrolladora de hardware, pasando desde ese momento a centrarse en la creación de títulos para el resto de

La evolución del juego online en consola fue algo lento, pero poco a poco iban llegando propuestas cada vez más ambiciosas, como el enorme mundo interconectado que nos propuso *Phantasy Star Online*, de Dreamcast.





## NINTENDO 64

FABRICANTE: Nintendo • N. DE BITS: 64 bits  
• SOPORTE: cartucho • FECHA DE LANZAMIENTO  
EN ESPAÑA: 1997 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 34.990 Pesetas  
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 33 millones

Pese a la dura competencia de PSX y PlayStation 2, Nintendo 64 consiguió aguantar muy bien el tipo durante estos dos años. Y eso que -en septiembre de 2001- la compañía de Mario lanzó en Japón su sucesora: GameCube, que no llegaría a España hasta mayo de 2002. Juegos de la talla de *Perfect Dark* o *Donkey Kong 64* sirvieron para demostrar que los 64 bits de Nintendo aún tenían mucho que decir.

Con GameCube ya disponible en Japón, Nintendo 64 no se amilanó y siguió ofreciendo grandes juegos.

plataformas del mercado, incluidas las del "eterno rival", Nintendo. Esta noticia supuso la puntilla definitiva para una ya maltrecha Dreamcast que, poco a poco, vio cómo su ritmo de lanzamientos decaía hasta desaparecer casi por completo en España a finales de 2001, dando así por finalizada la breve e injusta vida de una de las mejores consolas que ha "parido" la industria.

**PlayStation y Nintendo 64 vivían su última etapa mientras GameCube y PlayStation 2 ya eran una realidad en EEUU y Japón, aunque la nueva consola de Nintendo llegaría a España en 2002**

### PlayStation 2 se estrena en España

Un año y medio después de conocer sus primeros detalles, Sony puso a la venta PlayStation 2 en España el 24 de noviembre de 2000. A pesar de su elevadísimo precio de lanzamiento, al que había que añadir -como mínimo- un juego y una tarjeta

de memoria (lo que se acercaba peligrosamente a las 100.000 pesetas), su recepción en nuestro país fue todo un éxito que hizo que conseguir una PS2 el día de salida no fuera nada fácil. Con su procesador Emotion Engine y su unidad de DVD, con capacidad para reproducir películas en este formato como principales abanderados, la nueva consola de Sony tuvo un catálogo de lanzamiento bastante discreto, y del que destacaron títulos como *Tekken Tag Tournament* o *International Superstar Soccer*. El desconocimiento de la máquina por parte de los desarrolladores, unido a la complejidad de su arquitectura, que hacía que programar para ella fuese una tarea realmente ardua, desembocó en una primera etapa de la consola descafeinada a nivel de software, pero no exenta de demostraciones de su potencial, como *Gran Turismo 3 A-Spec* o *Devil May Cry*.

### Renovando el parque portátil

Con una presencia en el mercado casi anecdótica de Neo Geo Pocket y Neo Geo Pocket Color,

## fiebre por el survival horror

Llevaban años de moda, pero en esta época los juegos de terror vivieron una auténtica era dorada que inundó nuestras consolas de experiencias cada vez más aterradoras gracias al dominio de los desarrolladores de consolas "veteranas", como PlayStation y N64, o apoyadas por la potencia de los recién estrenados sistemas de 128 bits, que sirvieron para dejarnos pegados al sofá gracias a sus enormes posibilidades técnicas.



PlayStation, que puso de moda el género de terror con *Resident Evil*, siguió recibiendo grandes y aterradoras propuestas, como la segunda parte de *Dino Crisis*, de Capcom, y de *Parasite Eve*, de Square. ¡Vaya dos juegos!



Los periféricos y accesorios siguieron avanzando en esta época en busca de nuevas propuestas, algunas de ellas bastante alocadas, como las maracas de *Samba de Amigo*. Por supuesto, tampoco faltaron a la cita otros divertidos "gadgets", como alfombras de baile, pistolas de luz cada vez más precisas y hasta la mesa de mezclas de *Beatmania* para PlayStation. Todo ello sin olvidarnos de accesorios indispensables, como tarjetas de memoria con cada vez más capacidad o el Multitap de Sony, que permitía conectar 8 mandos.


**Casi 9 meses**  
después de su  
salida en Japón,  
PS2 por fin se  
estrenó en España  
a finales de 2001.

**Bailar, pinchar como un DJ profesional, tocar las maracas... ¡no había límites!**

**¡Sin límites!**

El juego se puede jugar en cualquier momento y en cualquier lugar.

Se acabó eso de jugar  
PANCHINGAO en el sofá. 117

[illegible]

FABRICANTE: Sony • N.º DE BITS: 128 bits • SOPORTE: DVD  
• FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: 2000 • PRECIO DE  
LANZAMIENTO: 119,90 Pesetas  
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 160 millones

**Precedida por una gran expectación,** Sony puso a la venta PlayStation 2 en España a finales de 2000. Pese a que su catálogo de lanzamiento no era para tirar cohetes, más de 65.000 consolas fueron vendidas en nuestro país durante los meses de noviembre y diciembre. El ansia por hacerse con una PS2 fue tal que Sony se vio obligada a crear un riguroso sistema de reservas antes de su salida.

**Camelot Breakfast**      **Camelot Supper**

## Ahora sabréis lo que es el terror

Aunque no es la primera vez que os hablamos de él, por fin tenemos entre nuestras manos la versión final de «Residence Evil: Code Veronica», un juego que ya ocupa la cabecera de ventas en Japón gracias al impresionante nivel que...

**Bio Hazard**  
**Code veronica**

Admission to the conference is free of charge.

**Alguns conceitos** e termos utilizados na prática da análise de dados são apresentados a seguir. O termo **variável** refere-se a qualquer característica que possa ser medida ou avaliada. As variáveis são classificadas em **qualitativas** e **quantitativas**. As variáveis qualitativas são aquelas que não podem ser medidas, mas apenas classificadas. Exemplos de variáveis qualitativas são: gênero, cor da pele, estado civil, etc. As variáveis quantitativas são aquelas que podem ser medidas. Exemplos de variáveis quantitativas são: idade, altura, peso, etc. As variáveis quantitativas são classificadas em **discretas** e **contínuas**. As variáveis discretas são aquelas que assumem valores numéricos inteiros. Exemplos de variáveis discretas são: número de filhos, número de livros lidos, etc. As variáveis contínuas são aquelas que assumem valores numéricos reais. Exemplos de variáveis contínuas são: altura, peso, tempo, etc.

[illegible]

## REPORTAJE

El mejor terror psicológico llega a PS2 y Xbox

# REGRESO A SILENT HILL

Aunque su lanzamiento está previsto para finales de año, ya conocemos de primera mano en qué se encuentra la secuela de «Silent Hill» para PlayStation 2 y Xbox. En un caserón de las afueras recibieron los miembros del Silent Team «sus programadores» para guiarnos a través de sus niveles jugables «apartamento, hospital y prisión» de la versión de PS2. Por lo que comprobamos, el juego de Konami tomará de nuevo los moldes del «survival horror».

## El Apartamento

Un episodio di tanta violenza per un paese che nel 1993 aveva votato per la pace. Ma il conflitto non c'è mai finito. Nel 2000, dopo la vittoria di Slobodan Milosevic, i serbi hanno tentato di impadronirsi di tutto il paese. E ora, dopo la vittoria di Vukobratovic, si ripete lo stesso. La guerra continua. E la gente continua a morire.

**Dreamcast y PS2**  
abrieron a los  
programadores nuevos  
horizontes con los que  
brindamos unos sustos muchos  
más elaborados que nunca.  
*Resident Evil: Code Veronica* fue  
uno de los pioneros de esta  
nueva homada de  
"survivals".



# llegan los primeros juegos para móviles

Si tan solo un par de años antes ya nos parecía casi de otro mundo tener la oportunidad de efectuar llamadas desde cualquier parte, pronto los fabricantes de móviles empezaron a ver en estos

dispositivos una plataforma ideal de ocio, por lo que comenzaron a llegar las conexiones a Internet móviles y los primeros videojuegos para algunos terminales, de los que os hablamos en la revista.



La serpiente, o "Snake", fue un juego para móviles muy popular en aquella época. PC, será el primer "juego móvil"

«Gangsters», un juego para móviles

## Eidos está programando su primer título para teléfonos WAP

Como muchos sabréis, la tecnología WAP es nuevo protocolo que permite a los teléfonos móviles acceder a Internet. Sin embargo, gracias a este invento vamos a poder disfrutar de una próxima oleada de juegos programados especialmente para jugar en móviles, hecho al que cada vez se suman más compañías.

Una de ellas es Eidos, que acaba de anunciar que en estos momentos se encuentra desarrollando la que será su primera aportación a la tecnología WAP. El título en cuestión será «Gangsters», una versión de un juego que



apareció para PC hace algo más de un año, en el que tenemos que realizar ciertos trabajos «sucios» para alcanzar la cima de la mafia.

LOS VIDEOJUEGOS DE PAPERMAN PARA APADOTAR LA NUEVA TECNOLOGÍA WAP.

## WAP

Las conexiones WAP empezaban a pegarse con fuerza y ofrecían un nuevo mundo de posibilidades.

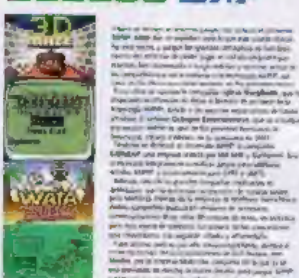
## PUERTA AL MUNDO DEL ENTENIMIENTO

En esta época cada hogar de las nuevas tecnologías cuenta con Internet. Pero, ¿cómo se puede acceder al mundo del entretenimiento a través de la red? La respuesta es: a través de la tecnología WAP.

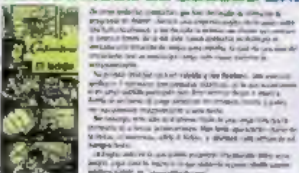
## ¿QUÉ ES WAP?

La tecnología WAP (Wireless Application Protocol) es un protocolo que permite a los dispositivos móviles acceder a Internet. Esto permite a los usuarios de teléfonos móviles acceder a servicios de Internet, como páginas web, correo electrónico, etc. WAP es una tecnología que permite a los dispositivos móviles acceder a Internet de forma inalámbrica.

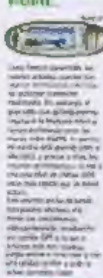
## LOS PRIMEROS JUEGOS WAP



## LUDIWAP, PIONERA EN EL DESARROLLO DE JUEGOS WAP



## EL MUNDO DE LA PAPERMAN PARA APADOTAR LA NUEVA TECNOLOGÍA WAP



## EL MUNDO DE LA PAPERMAN PARA APADOTAR LA NUEVA TECNOLOGÍA WAP



## NEO GEO POCKET/ COLOR

FABRICANTE: SNK ● N° DE BITS: 16 bits  
● SOPORTE: cartucho ● FECHA DE LANZAMIENTO EN ESPAÑA: 1999 ● PRECIO DE LANZAMIENTO: 17.990 pesetas  
● NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 2 millones

Las dos portátiles de SNK, que llegaron a España en 1999, siguiendo teniendo cierta presencia en nuestro país durante esta época, aunque el reducido ritmo de lanzamientos para ellas hizo que pronto pasaran al olvido y se convirtieran en máquinas para coleccionistas. La falta de apoyo por parte de las "third parties" y el dominio "portátil" de Nintendo fueron determinantes.

Nintendo dominaba en solitario el mercado portátil durante esta época gracias a Game Boy Pocket y Game Boy Color, que gozaba de una excelente salud. Esta situación no hizo dormir en los laureles a la compañía nipona, que -en junio 2001 y tan solo 3 meses después de su estreno en Japón- puso a la venta en España Game Boy Advance, una nueva portátil de 32 bits que estaba destinada a suceder de forma definitiva a su mítica Game Boy, que aquel año celebraba su duodécimo aniversario. Con un diseño totalmente nuevo, y que incorporaba por primera vez en una portátil de la marca los botones "L" y "R", la consola fue muy bien recibida por el público, aunque en esta etapa no nos dio tiempo a ver de lo que era realmente capaz.

## Mientras, al otro lado del mundo...

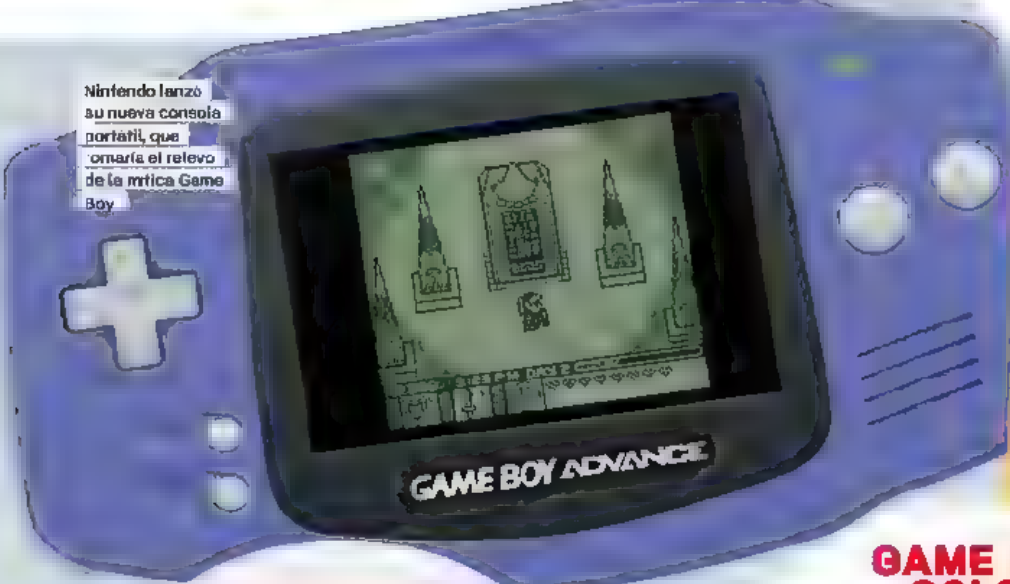
Muchas de las páginas de la recta final de 2001 en Hobby Consolas estuvieron agitadas por lo que se

Microsoft se lanzó de lleno al mercado de las consolas y Xbox se puso a la venta en Estados Unidos en noviembre de 2001, 4 meses antes de su llegada oficial a España, el 14 de marzo de 2002.

La apuesta portátil de SNK no consiguió despegar en nuestro país.



Nintendo lanzó su nueva consola portátil, que omaría el relevo de la mítica Game Boy.

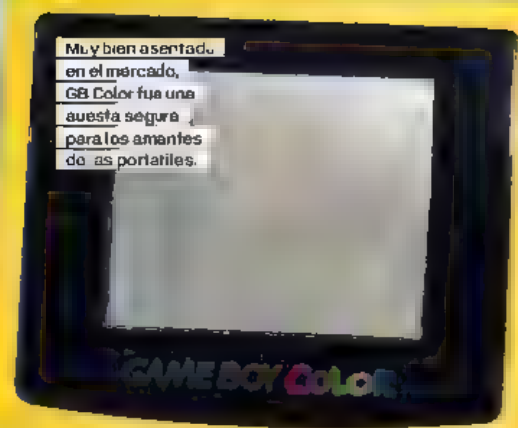


## GAME BOY ADVANCE

FABRICANTE: Nintendo • N. DE BITS: 32 bits  
• SOPORTE: cartucho • FECHA DE LANZAMIENTO: EN ESPAÑA: 2001 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 19.990 pesetas  
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 36 millones

La nueva portátil de Nintendo llegó a España el 22 de junio de 2001. Con una CPU de 32 bits, pantalla TFT de 2.8 pulgadas y retrocompatibilidad con los juegos de Game Boy y Game Boy Color, esta nueva plataforma amplió las posibilidades de juego portátil con la serie de calidad de Nintendo gracias a juegos como *F-Zero Maximum Velocity* y *Mario Kart Super Circuit*.

Muy bien asentado en el mercado, GB Color fue una apuesta segura para los amantes de los portátiles.



## GAME BOY COLOR

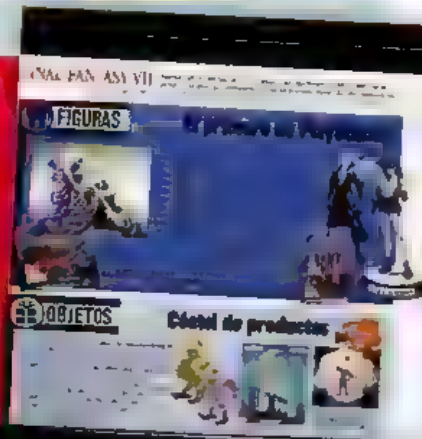
FABRICANTE: Nintendo • N. DE BITS: 8 bits  
• SOPORTE: cartucho • FECHA DE LANZAMIENTO: EN ESPAÑA: 1998 • PRECIO DE LANZAMIENTO: 12.990 pesetas  
• NÚMERO DE CONSOLAS VENDIDAS: 30 millones

La "pequeña" de la casa nintendera ofreció a sus propietarios 2 años maravillosos en cuanto a calidad y cantidad de lanzamientos. Para que os hagáis una idea: más de 150 juegos para ella se sumaron a nuestro análisis en esta época, de entre los que podemos destacar joyas como *Metroid*, *Gear Solid*, *Perfect Dark*, *The Legend of Zelda: Oracle of Ages/Seasons*... ¡consolón!

cocia en Japón y Estados Unidos. En el primero ya disfrutaban desde septiembre de 2001 de GameCube, mientras que en el segundo tenían la suerte de, en noviembre, poder acompañar a la nueva consola de Nintendo con una novedosa máquina de una compañía que, tan solo unos años antes, casi nadie hubiera ni siquiera imaginado en este baile: Microsoft, la gigante del mundo del PC, se lanzaba de lleno al mundo de las consolas con Xbox, un auténtico prodigio tecnológico con el que pretendían hacer sombra a la mismísima Nintendo y a la, por aquella época, casi intratable Sony. Los primeros compases de 2002, cuando por fin aterrizasen estos nuevos sistemas en nuestro país, prometían ser emocionantes para todos los amantes de los videojuegos. Y vaya si lo fueron. Pero eso ya os lo contamos el próximo mes.

## no sólo juegos

El mundo de los videojuegos no sólo es un mundo de juegos, sino que también es un mundo de productos relacionados. En estos últimos años, el mundo del merchandising ha crecido mucho, y los videojuegos no son la excepción. Hay muchos productos relacionados con los videojuegos, como figuras, ropa, libros, etc. En esta sección os vamos a presentar algunos de los productos más interesantes que hemos encontrado en el mundo del merchandising.



## Escanarate

Películas en DVD, juguetes varios, figuras, ediciones especiales de juegos... el mundo del merchandising en los videojuegos es muy diverso, así que para que no os perdáis, en esta sección os hacemos un pequeño repaso de los novedades más interesantes.

U.S.G. Sega en CD



## TOY FAIR 2001

**El rol y la acción han sido los géneros que más crecimiento han tenido en las consolas de Sony en la última década, y en esta ocasión, sobre las figuras de 2001.**

**El Gear Dragoonista**

**La compañía también se ha centrado en la creación de productos, y demostrando sus habilidades creativas ante una gran expectación.**

**La compañía también se ha centrado en la creación de productos, y demostrando sus habilidades creativas ante una gran expectación.**

**La compañía también se ha centrado en la creación de productos, y demostrando sus habilidades creativas ante una gran expectación.**

**FIGURAS:**

**Spawn, el terror toma forma**

**La compañía también se ha centrado en la creación de productos, y demostrando sus habilidades creativas ante una gran expectación.**

**La compañía también se ha centrado en la creación de productos, y demostrando sus habilidades creativas ante una gran expectación.**

**La compañía también se ha centrado en la creación de productos, y demostrando sus habilidades creativas ante una gran expectación.**

**ACCESORIOS:**

**Películas Pikachu Color**

**La compañía también se ha centrado en la creación de productos, y demostrando sus habilidades creativas ante una gran expectación.**

**La compañía también se ha centrado en la creación de productos, y demostrando sus habilidades creativas ante una gran expectación.**

**La compañía también se ha centrado en la creación de productos, y demostrando sus habilidades creativas ante una gran expectación.**





La obra de teatro "Quiero ser tu Cenario" sirve como brillante comienzo del juego.



Las secuencias CG alcanzaron un nivel de calidad altísimo.

# 1 la novena maravilla de square final fantasy ix



COMPANIA Squaresoft  
CONSOLA PlayStation  
AÑO 2001  
N.º DE LA REVISTA: 114  
NOTA: 99

## ¡mosquis!

ES LA ENTREGA FAVORITADA DE SAKAGUCHI, el creador de la saga. Ha decido que es el juego más fiel a su concepto original de Final Fantasy.

EL MOTIVO FINAL fue cambiarlo hasta siete ocasiones hasta dar con el definitivo que conocemos.

En una época en la que todo el mundo miraba a la nueva consola de Sony, PSX demostró que aún tenía capacidad para sorprendernos. Y lo hizo con un título que forma parte ya de la historia de los videojuegos.

Con Final Fantasy VII, Square revolucionó los RPG y creó una leyenda que, posteriormente, consolidó con la octava entrega. Por esto, la expectación por FFXIX era máxima y, como ya sabéis, los genios nipones dieron de nuevo en el clavo con un juego de rol que no solo alcanzó los límites técnicos de PSX, sino que también nos llevó a lo más profundo del corazón gracias a su inolvidable historia, que nos trasladaba hasta el reino de Alexandria y sus barcos voladores. La nueva y "medievalista" ambientación sentó de maravilla a esta entrega, que potenció su fórmula habitual de exploración y combates por turnos, para dar forma a un RPG absolutamente brillante, y que embriagó nuestros sentidos gracias a los maravillosos diseños de Amano y a las mágicas melodías del maestro Uematsu.



Zidane y Vivi fueron dos de los principales protagonistas de esta obra maestra.



La despedida de la saga Final Fantasy en PlayStation no pudo ser más brillante y épica.





### En portada

Final Fantasy IX es uno de los pocos elegidos que se ha hecho con 2 portadas de nuestra revista. Aquí os las mostramos

Aun faltan varios meses para que el mejor juego de rol de la historia llegue hasta nuestro país, pero «Final Fantasy IX» ya ha sido editado en el mercado japonés. Como podréis suponer, nos ha resultado imposible resistirnos a la tentación de hacernos con una copia al ver la maravilla que ha realizado Square. Hemos querido compartir con vosotros las emociones que hemos experimentado durante las primeras dos horas de juego. Con todos vosotros. «Final Fantasy IX»

### su paso por la revista

Varios reportajes exclusivos antes y después de su estreno en japon, dos portadas, postérs y hasta una guía en un suplemento independiente fueron parte de la extensísima cobertura que dimos al juego.

Fuimos capaces de completar el juego en japonés para contaros todo sobre él antes que nadie.

#### Graficos:

Cuando comenzamos «FF VII» pensamos que PS había alcanzado el límite gráfico, pero nos equivocamos: este juego es todavía mejor y si no fuera porque publicamos sobre 130 revistas tardaríamos más de una hora para creer.

#### Sonido:

Habéis oído cómo ha sonado con la banda sonora una obra prodigiosa, un mundo de su dilatada historia, la cual ya es decir, no olvidéis, seguimos cuando ya todo parece ser protagonista pero bueno, es realmente impresionante.

#### Jugabilidad:

Una fórmula completa y perfecta como siempre, pero ahora nos permitimos la impresión de, además de buena, ser perfecta.

#### Diversión:

Cada vez más de los libros de juego, una historia fascinante y para los más impacientes, se demuestran mejor que los anteriores el tener un desarrollo más rápido, lo único echable es que a estas alturas ya no resulta tan original como los anteriores, pero en un juego más de su calidad merece.

#### Opinión:

Este juego merece un punto y aparte para la saga de Square, en ningún caso un punto final. En PS2 veremos maravillas todavía mayores, con los dos antiguos prometidos, pero lo que me sorprende es que no debéis perderos esta despedida de PlayStation. La sobrecogedora historia de «FF IX» es un sensacional preludio a más de una década más de lo que ya podéis creer a por él.

### Valoración

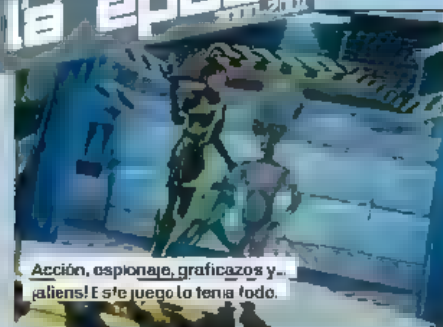
99

Una de las notas más perfectas de la historia de Hobby Consolas y que incluso obtuvo un ansiado "100", eso sí, solo en el apartado gráfico. El resto de aspectos también rozaron la perfección y únicamente la ausencia de voces le hizo perder algunas décimas





joyas de la época



Acción, espionaje, graficazos y aliens! Este juego lo tenía todo.



Preestreno

# Perfect Dark



su paso por la revista

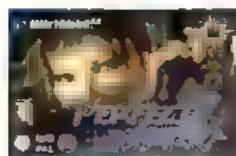
Contar las páginas que Perfect Dark ocupó en nuestra revista es una tarea complicada, puesto que su presencia fue altísima. La culminación de esta cobertura fue el amplísimo análisis y su portada



2

una oscura perfección

# perfect dark



- COMPANIA Rare
- CONSOLA N64
- AÑO 2001
- Nº DE LA REVISTA 119
- NOIA 99

## ¡mosquis!

UN TROZODE QUESO CHEDDAR se esconde en cada nivel. Cógalo si sirve para nada en absoluto!

Este Perfect Dark es el resultado de una colaboración entre Nintendo y Rare, inspirado en la heroína y música de James Bond. El juego de Arne Jacobsen.

Rare volvió a demostrar su calidad y su dominio de N64 creando una de los mejores juegos de acción en primera persona de la época... y de todos los tiempos.

Tras dejarnos alucinados con Goldene Rare consiguió exprimir aún más las posibilidades de N64 para hacer de la misión de Joanna Dark una de las más espectaculares de la historia de la consola. Tomando como base la fórmula del juego protagonizado por 007, Perfect Dark fue un paso más allá y mezcló como nunca nadie antes los momentos de acción en primera persona con los de aventura y espionaje, que se veían reforzados por un gran número de "gadgets", como el visor de rayos X o la cámara espía. Todo esto, unido a una apasionante trama, a un apartado técnico impresionante y a unos impagables modos multijugador, dio como resultado un título que rozó la perfección.



La íntel Joanna Dark protagonizó uno de los mejores juegos del catálogo de Nintendo 64

### Graficos:

Perfect Dark fue el primer juego de acción en primera persona en N64 que utilizó el modelo de texturas de la consola. Esto permitió que el juego se ejecutara a 60 fps en todo momento, lo que se reflejó en la fluidez de la jugabilidad.

### Sonido:

El sonido de Perfect Dark fue desarrollado por el estudio de sonido de Rare, lo que permitió que el juego tuviera una gran variedad de efectos de sonido, lo que se reflejó en la inmersión del jugador.

### Jugabilidad:

Perfect Dark fue el primer juego de acción en primera persona en N64 que utilizó el modelo de texturas de la consola. Esto permitió que el juego se ejecutara a 60 fps en todo momento, lo que se reflejó en la fluidez de la jugabilidad.

### Diversión:

Perfect Dark fue el primer juego de acción en primera persona en N64 que utilizó el modelo de texturas de la consola. Esto permitió que el juego se ejecutara a 60 fps en todo momento, lo que se reflejó en la fluidez de la jugabilidad.

### Opinion:

Perfect Dark fue el primer juego de acción en primera persona en N64 que utilizó el modelo de texturas de la consola. Esto permitió que el juego se ejecutara a 60 fps en todo momento, lo que se reflejó en la fluidez de la jugabilidad.

### Valoración

99

## nuestra nota

Pocas veces un juego ha conseguido obtener una puntuación tan cercana al ansiado "100" que Perfect Dark. Fue muy difícil encontrar algo negativo en un título que rayaba a un nivel altísimo.



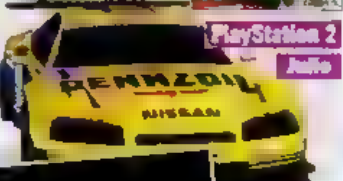
Perfect Dark





# GT 3 A-Spec

El poder del motor Nissan GT-R en la capacidad de PS2. GT 3 A-Spec es el primer juego de carreras de la serie Gran Turismo para PlayStation 2. El juego incluye los mejores coches de la serie.



PlayStation 2

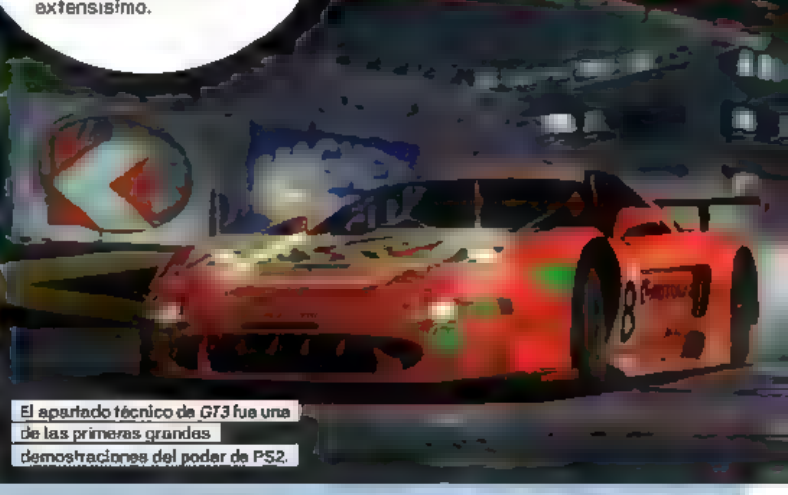


## SU PASO POR LA REVISTA

Era uno de los títulos más esperados desde que se anunció PS2, por lo que ofrecimos una cobertura a la altura de las expectativas. Como colofón final, publicamos un análisis extensísimo.



El modo Gran Turismo volvió a ser el eje principal del juego



El apartado técnico de GT3 fue una de las primeras grandes demostraciones del poder de PS2.

# 3 velocidad de nueva generación gran turismo 3



- COMPANIA Sony
- CONSOLA PS2
- AÑO 2001
- NOMBRE REVISTA 119
- NOTA 99

## imosquis!

GRAN TURISMO 2000 fue el nombre inicial del proyecto, pero al final se cambió al que todos conocemos.

ES EL MAS VENDIDO de la serie Gran Turismo con casi 4 millones distribuidos en todo el mundo.

La saga de velocidad más representativa de Sony se estrenó en PlayStation2 con un simulador de proporciones mastodónticas y con una factura técnica asombrosa.

PS2 apretó el acelerador gracias a Gran Turismo 3 A-Spec. Tras un arranque de la consola algo "lento", la nueva entrega del simulador de velocidad estrella de Sony fue la mayor demostración hasta la fecha de lo que eran capaces de ofrecer sus poderosos 128 bits. Partiendo de las mismas bases que las dos anteriores entregas, Kazunori Yamauchi y su equipo ampliaron la gran mayoría de opciones y modos de juego que ya habíamos visto en PSX y lo acompañaron de un gran número de mejoras, de entre las que destacó un apartado técnico realmente impresionante y que nos dejó totalmente alucinados. Por fin y tras las dudas iniciales, PlayStation 2 demostró que la nueva generación de consolas estaba más que justificada y que con ella iban a llegar experiencias que nos harían disfrutar de los videojuegos como nunca antes.



Los desarrolladores colaboraron con Logitech para fabricar un volante a la altura de las circunstancias.

## NOTA

Lo calificamos como el mejor simulador de velocidad hasta el momento y como uno de los mejores juegos de la historia, por lo que su puntuación fue tan alta como la diversión que ofrecía.

**Graficos:**

Algunos de los gráficos de Gran Turismo 3 A-Spec son realmente impresionantes, especialmente los coches de carreras. Los gráficos de la consola PS2 son realmente impresionantes.

**Sonido:**

La música de Gran Turismo 3 A-Spec es realmente impresionante. El sonido de los coches de carreras es realmente impresionante.

**Jugabilidad:**

El juego es realmente impresionante. La jugabilidad es realmente impresionante.

**Diversión:**

La diversión es realmente impresionante. El juego es realmente impresionante.

**Opinión:**

La opinión es realmente impresionante. El juego es realmente impresionante.

**Valoración:**

99





GAME novedades

## El mejor juego de Game Boy Color



### SU PASO POR la revista

Desde que Nintendo anunció oficialmente Game Boy Color, Donkey Kong Country fue uno de los títulos que más esperábamos, por lo que siempre seguimos muy de cerca a esta entrañable pareja de monos.

# 4 una monada a todo color donkey kong country

Los genios de Rare consiguieron exprimir al máximo los circuitos de Game Boy Color para marcarse un título de plataformas absolutamente brillante e inolvidable. ¡Parecía mentira que 8 bits dieran para tanto!

Tras deleitarnos en SNES 6 años antes, Donkey Kong y su sobrino, Diddy Kong, regresaron a palestra gracias a una versión de su juego para Game Boy Color, la -por aquel momento- consola portátil más potente de Nintendo. Trasladar la experiencia de unos de los juegos más espectaculares de Super Nintendo a los 8 bits de esta pequeña consola no parecía posible, pero los "magos" de Rare se sacaron de la chistera una adaptación que mantenía toda sus posibilidades intactas y que incluso ofrecía algunos añadidos exclusivos, como 2 mini-juegos (uno de pesca y otro de punter a).

Uno de los grandes de Game Boy Color



Donkey y Diddy Kong era la particular pareja protagonista. ¡Un dúo inigualable!

Los juegos de esta época son muy especiales, ya que en su momento eran los mejores y la calidad de los gráficos era muy buena. En este caso, la adaptación de Donkey Kong Country a Game Boy Color fue una obra maestra. El juego es muy divertido y la música es excelente. ¡Un juego que merece la pena jugarlo!

Donkey Kong Country es un juego muy especial, ya que es uno de los mejores de la época. La adaptación a Game Boy Color fue una obra maestra. El juego es muy divertido y la música es excelente. ¡Un juego que merece la pena jugarlo!

Verificación

## nuestra nota

Otro de los pocos privilegiados que se ha hecho con un 99 en Hobby Consolas. Su enorme capacidad de diversión y excelente apartado técnico sin duda se lo ganaron a pulso. ¡Un juegazo!

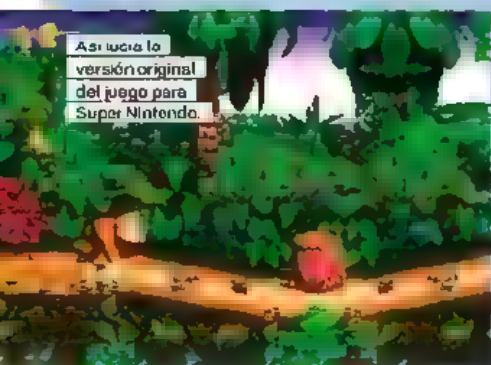


- EMPRESA: Rare
- CONSOLA: Game Boy Color
- AÑO: 2000
- Nº DE LA REVISTA: 111
- AÑO: 99

## ¡mosquis!

ESTRATEGIA ADAPTATIVA: El ORIGINAL de SNES, que fue el más vendido de la consola a los 8 bits de Nintendo.

UNA NUEVA VERSIÓN PARA GAME BOY ADVANCE: llegó en 2003, casi 10 años después de la salida original.





**novidades**  
**Dreamcast**

## Yo sí puedo decir que he vivido

Como en el mundo de Shenmue, a lo largo de la historia del juego, el protagonista, Ryo Hazuki, vive una vida real. Desde su nacimiento hasta su muerte, pasando por todos los momentos de su vida, el jugador puede vivirlos todos. Desde su nacimiento hasta su muerte, pasando por todos los momentos de su vida, el jugador puede vivirlos todos.

**El mundo de la aventura**

El mundo de la aventura es un mundo de libertad. El jugador puede hacer lo que quiera, donde quiera, cuando quiera. El mundo de la aventura es un mundo de libertad.

**La sensación de libertad**

La sensación de libertad fue uno de los puntos fuertes del juego. El jugador puede hacer lo que quiera, donde quiera, cuando quiera. La sensación de libertad fue uno de los puntos fuertes del juego.

**El mundo de la aventura**

El mundo de la aventura es un mundo de libertad. El jugador puede hacer lo que quiera, donde quiera, cuando quiera. El mundo de la aventura es un mundo de libertad.

**La sensación de libertad**

La sensación de libertad fue uno de los puntos fuertes del juego. El jugador puede hacer lo que quiera, donde quiera, cuando quiera. La sensación de libertad fue uno de los puntos fuertes del juego.



**su paso por la revista**

Era el juego que todos los usuarios de Dreamcast esperábamos, por lo que hasta su lanzamiento raro fue el mes en el que no le dedicábamos un espacio, algo que culminó con su análisis y una genial portada



Vengar a su padre era la motivación de Ryo Hazuki para embarcarse en este épico viaje.

# Un sueño hecho realidad

# shenmue



- COMPAÑIA Joga
- CONSOLA Dreamcast
- AÑO 2000
- JUEGO A REVISTA A 111
- AÑO A 98

## imosquis!

**PROJECT BERKLEY** fue el nombre que le dio al juego y al título de la discografía de **virtua fighter 3**. Que incluía material de Shenmue.

**BA A SAUR PARA SATURN**, e incluso es posible ver videos de esta en su momento, pero al final se pasó a DC.

La épica cruzada de Ryo Hazuki redefinió el concepto que teníamos de los juegos de aventuras y nos trasladó a un Japón de 1986 al que, aún a día de hoy, seguimos deseando volver. ¡Larga vida a Shenmue!

"Algún día todos los juegos serán como Shenmue". Esta frase, que cerraba nuestro análisis del juego, es una buena forma de transmitir lo que sentíamos al disfrutar por primera vez de una obra maestra inolvidable y adelantada a su tiempo. Poco podemos decir que no sepamos ya de este "regalo" de maestro Yu Suzuki, que consiguió que -por primera vez- nos sintiéramos vivos dentro de un videojuego. Reunió un argumento apasionante, y que se desarrollaba de forma magistral, un genial sistema de combate y, sobre todo, una capacidad de inmersión sin parangón hasta el momento, y que nos permitía realizar libremente casi cualquier cosa que se nos ocurriera, como jugar al billar o cuidar a un gatito "virtual".

Shenmue fue el mayor legado que nos dejó Dreamcast. Si, hoy en día hay juegos como Shenmue, pero pocos han conseguido transmitirnos tanto



## nuestra nota

La falta de traducción al castellano fue su principal lastre a la hora de hacerse con una puntuación perfecta. Aún así, lo calificamos como una "obra de arte en forma de videojuego".

**Gráficos:** ☒ Excelente. Los gráficos son muy buenos, especialmente en la parte de la historia.

**Sonido:** ☒ Muy bueno. El sonido es muy bueno, especialmente en la parte de la historia.

**Jugabilidad:** ☒ Muy buena. La jugabilidad es muy buena, especialmente en la parte de la historia.

**Diversión:** ☒ Muy buena. La diversión es muy buena, especialmente en la parte de la historia.

**Opinión:** ☒ Muy buena. La opinión es muy buena, especialmente en la parte de la historia.

**Valoración:** ☒ Excelente. La valoración es muy buena, especialmente en la parte de la historia.





Ya hablamos de él cuando  
soy estaba en recreativa,  
pero su llegada a Dreamcast  
nos entusiasmó tanto que  
os ofrecimos mucho  
contenido. como unos  
completos praestreno y  
análisis... iv cortada!

**6** todo un partidazo  
**virtua tennis**



- **COMPañIA** Sega
- **CONSOLA** Dreamcast
- **AÑO** 2000
- **N.º DE LA REVISTA** 100
- **PRECIO** A \$99

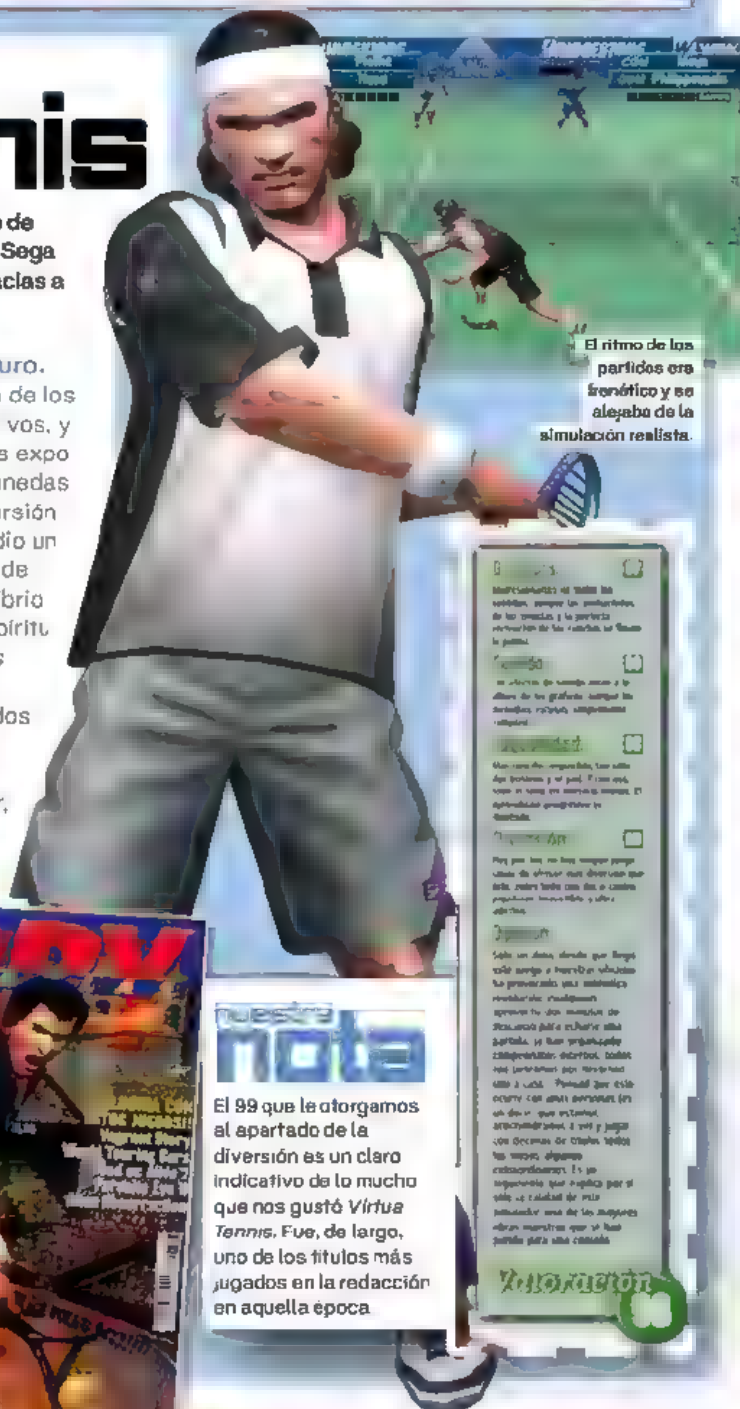
**imosquis!**

**FUE UN ÉXITO EN RECREATIVA,**  
o que propició su rápida  
conversión a Dreamcast, en la  
que también anasó.

**INCLUIRA A TENISTAS REALES:**  
como Carlos Moyá, Jim  
Cruise—Jimmy Heas, o Mark  
Phillips etc.

**T**ener una recreativa en casa era uno de nuestros sueños en aquella época. Seguramente lo puso más fácil que nunca gracias a esta fantástica adaptación del arcade.

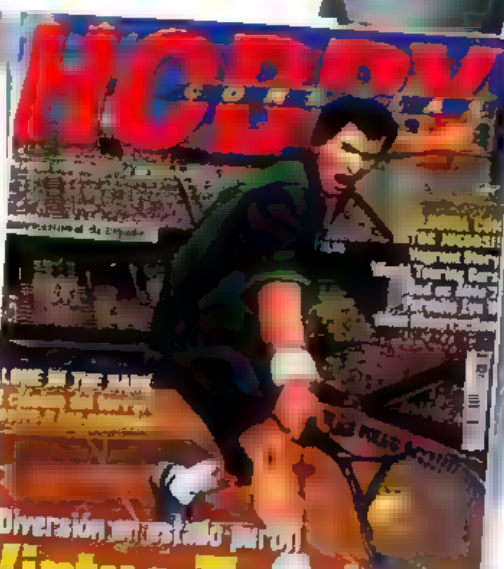
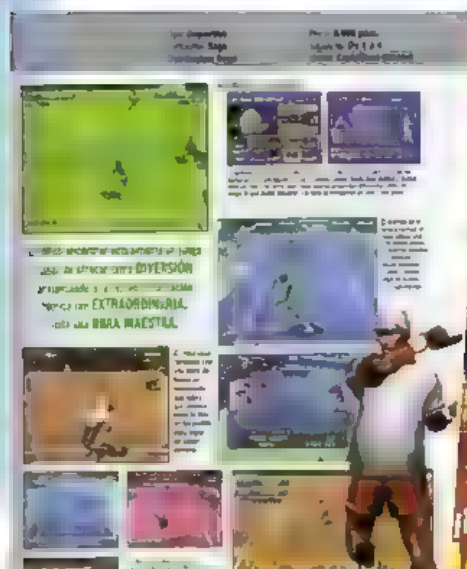
**División directa y en estado puro.** Esa ha sido, casi siempre, la apuesta de los juegos arcade en los salones recreativos, y *Virtua Tennis* fue uno de sus máximos exponentes. Tras dejarnos decenas de monedas en su arcade, Sega realizó una conversión perfecta para Dreamcast, y con ella dio un smash al resto de juegos deportivos de la época. Gracias a su perfecto equilibrio entre ciertas dosis de realismo y "espíritu arcade", los partidos de *Virtua Tennis* alcanzaban unas cotas de diversión inimaginables. Tan solo hacían falta dos botones para lanzar globos, dejadas o remates que alcanzaban su punto álgido en los encuentros multijugador, donde tenían lugar algunos de los piques más épicos del momento.



El ritmo de los partidos era frenético y se alejaba de la simulación realista.

El 99 que le otorgamos al apartado de la diversión es un claro indicativo de lo mucho que nos gustó *Virtua Tennis*. Fue, de largo, uno de los títulos más jugados en la redacción en aquella época.

## Introduction



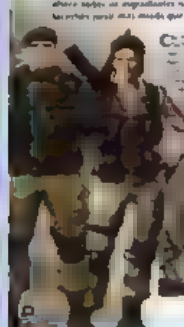


**novedades PlayStation**

## Los zombies atacan de nuevo

# NEWS

¡Por fin! Después de un tiempo de ausencia, los zombies regresan a la saga de terror más famosa de la historia de los videojuegos. En esta ocasión, los zombies atacan de nuevo, pero esta vez con una nueva historia y personajes.



**Resident Evil 3**

En esta ocasión, los zombies atacan de nuevo, pero esta vez con una nueva historia y personajes.



**Resident Evil 3**

En esta ocasión, los zombies atacan de nuevo, pero esta vez con una nueva historia y personajes.

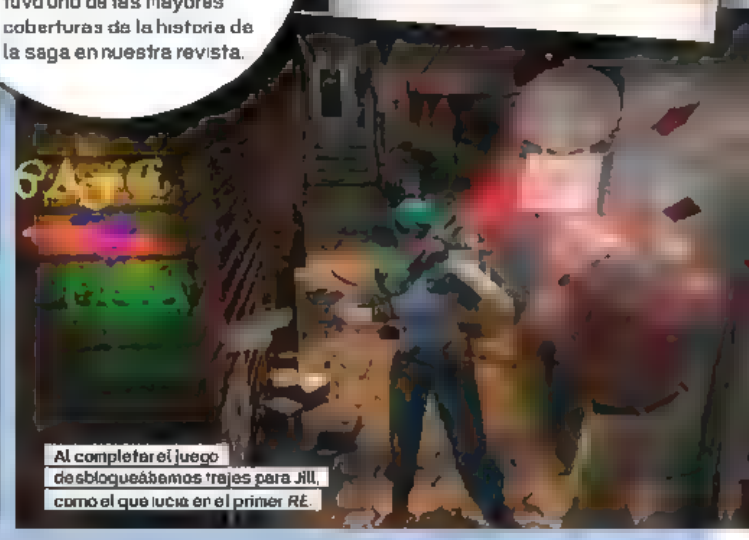
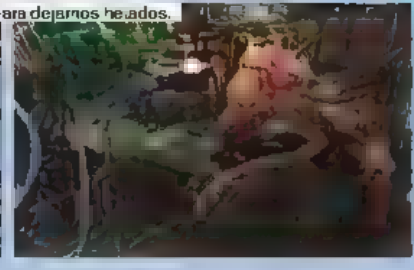


**su paso por la revista**

Un nuevo Resident Evil, y aún más en aquella época, siempre es un acontecimiento muy esperado, por lo que esta tercera entrega tuvo uno de las mayores coberturas de la historia de la saga en nuestra revista.



Los zombies, Nemesis, la grotesca ambientación... todo estaba pensado para dejarnos heados.



Al completar el juego, desbloqueábamos trajes para Jill, como el que lucía en el primer RE.

# 7 un cierre de oro en psx resident evil 3



- COMPANIA: Capcom
- CONSOLA: PlayStation
- AÑO: 2000
- Nº DE LA REVISTA: 102
- NOTA: 97

## ¡mosquis!

**INSPIRÓ LA PELÍCULA**  
Resident Evil: Apocalipsis en tanto Nemesis es el antagonista principal de la trama.

**CHATTERER**, el protagonista de la película Hellraiser tiene un gran parecido con Nemesis, el monstruo más temido de Capcom se fijó en él.

La tercera entrega de Resident Evil sirvió para despedir la saga a lo grande en PSX, además de hacernos pasar muchos sustos.

Si algo funciona... ¿para qué cambiarlo? Justo eso debieron pensar en Capcom a la hora de desarrollar Resident Evil 3: Nemesis. Y es que, pese a contar con algunas novedades destacables, como el monstruo que da nombre al juego y que nos perseguía cuando menos lo esperábamos, esta tercera entrega mantuvo inalteradas las bases que habíamos visto en las anteriores entregas, sobre todo en Resident Evil 2. Pero el caso es que, de nuevo, todo funcionó a la perfección y disfrutamos de la fórmula "surviva horror" en su máxima expresión, o lo que es lo mismo, de apasionantes enfrentamientos contra zombies, poca munición, elaborados puzles y miedo, mucho miedo.



## nuestra nota

"Como protagonizar una película de miedo" Así definió Manuel del Campo a RE 3. Nemesis en su valoración, de la que solo fue capaz de sacar un par de pegos, la reducida duración y la ausencia de doblaje.

**Graficos:** En esta ocasión, los zombies atacan de nuevo, pero esta vez con una nueva historia y personajes.

**Sonido:** La banda sonora estuvo a la altura de la ocasión, con una gran variedad de efectos de sonido y música.

**Jugabilidad:** El juego es muy divertido y fácil de jugar, con una gran variedad de niveles y desafíos.

**Obversión:** La obversión de este juego es Resident Evil 4, que también fue desarrollado por Capcom.

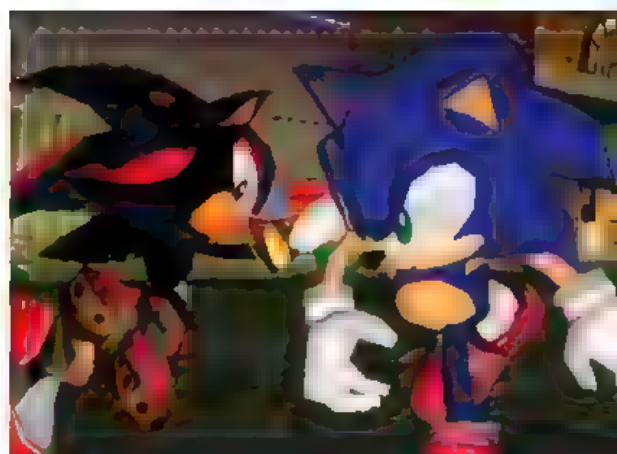
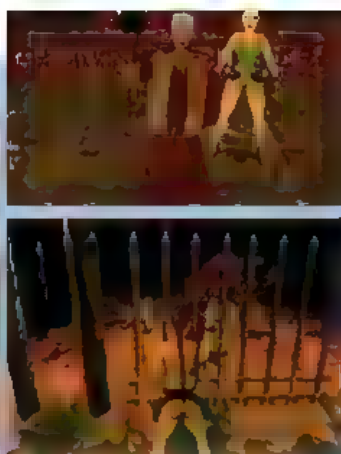
**Opinión:** Resident Evil 3 es un juego muy bueno, con una gran variedad de niveles y desafíos, y una gran variedad de personajes.

**Valoración** 97

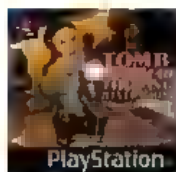




La exploración y los saltos volvieron a ser los elementos principales



## 8 tomb raider the last revelation



- COMPAÑIA Core
- CONSOLA PSX
- AÑO 2000
- N.º DE LA REVISTA 100
- NOTA 97

La cuarta entrega de Tomb Raider volvió a hacer que nos rindiéramos ante la gran Lara Croft.

Nuestra arqueóloga favorita volvió a PSX con una nueva y genial aventura como las que solo ella es capaz de protagonizar. En esta ocasión, Egipto fue el escenario elegido para disfrutar de la habitual mezcla de exploración, saltos, disparos y puzzles que hizo famosa a la saga y que, en esta entrega, volvió a funcionar como un reloj suizo. Tanto, que en nuestro análisis aseguramos que era la entrega de toda la serie que más nos había hecho disfrutar. ¡Y eso era mucho decir debido a la historia de esta mítica saga.

PLAYSTATION

Misterio en la tumba del Faraón

El juego de Tomb Raider: The Last Revelation es una aventura que nos lleva a Egipto, donde Lara Croft debe resolver un misterio que se remonta a miles de años.

su peso por la revista

Lara siempre ha sido una de nuestras debilidades, y con The Last Revelation llenamos decenas de páginas hablando sobre su regreso.



Manejar a Lara cuando tenía 16 años fue una de las sorpresas del cuarto juego de la serie.



Esta cuarta entrega consiguió hacerse con la nota más alta de la serie, solo igualada por Tomb Raider II.

Gráficos:

El juego de Tomb Raider: The Last Revelation es una aventura que nos lleva a Egipto, donde Lara Croft debe resolver un misterio que se remonta a miles de años.

Sonido:

El juego de Tomb Raider: The Last Revelation es una aventura que nos lleva a Egipto, donde Lara Croft debe resolver un misterio que se remonta a miles de años.

Jugabilidad:

El juego de Tomb Raider: The Last Revelation es una aventura que nos lleva a Egipto, donde Lara Croft debe resolver un misterio que se remonta a miles de años.

Opinión:

El juego de Tomb Raider: The Last Revelation es una aventura que nos lleva a Egipto, donde Lara Croft debe resolver un misterio que se remonta a miles de años.

Valoración:

El juego de Tomb Raider: The Last Revelation es una aventura que nos lleva a Egipto, donde Lara Croft debe resolver un misterio que se remonta a miles de años.

El juego de Tomb Raider: The Last Revelation es una aventura que nos lleva a Egipto, donde Lara Croft debe resolver un misterio que se remonta a miles de años.

El juego de Tomb Raider: The Last Revelation es una aventura que nos lleva a Egipto, donde Lara Croft debe resolver un misterio que se remonta a miles de años.

## 9 sonic adventure



- COMPAÑIA Sega
- CONSOLA Dreamcast
- AÑO 2001
- N.º DE LA REVISTA 118
- NOTA 96

La mascota de Sega volvió a demostrar su dominio de las 3D en Dreamcast con una aventura espectacular.

Sonic se despidió de Dreamcast con una de las mejores demostraciones de las posibilidades de la consola y del popular erizo, que se marcó un juegazo muy vertiginoso y que hizo honor a sus orígenes. Saltos imposibles, loopings y peligrosos enemigos finales se alternaban con fases y personajes "más calmados", lo que completó un título espectacular y a la altura de la leyenda de la mascota.

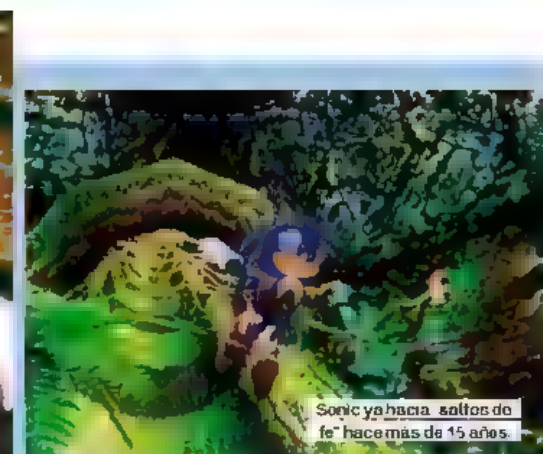


Sabíamos que sería el último gran juego de Sonic en una consola de Sega, lo que nos hizo tratar todos sus contenidos con un cariño especial.

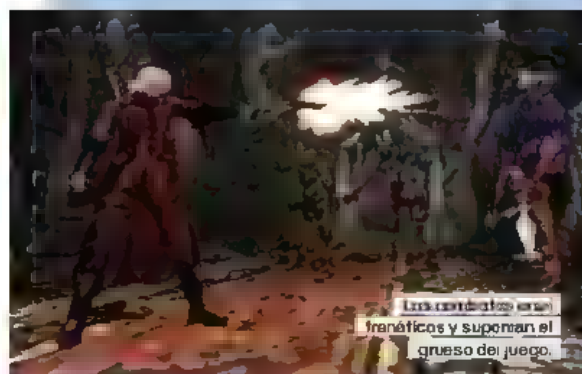
Sonic Adventure 2







Sonic ya hacía saltos de fe" hace más de 15 años.



Los combates son frenéticos y suponan el queso del juego.



## nuestra nota

Por fin Sonic le sacó todo el jugo a Dreamcast y protagonizó un juego que "lo petó" en las puntuaciones.

### Gráficos.

Como se ve, el juego se ve muy bonito. Los gráficos son muy buenos, pero no son nada revolucionarios. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Sonido.

El sonido es muy bueno. Los efectos de sonido son muy buenos, pero no son nada revolucionarios. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Jugabilidad.

El juego es muy divertido. La jugabilidad es muy buena, pero no es nada revolucionaria. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Diversión.

El juego es muy divertido. La diversión es muy buena, pero no es nada revolucionaria. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Revisión.

El juego es muy divertido. La revisión es muy buena, pero no es nada revolucionaria. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Valoración.

El juego es muy divertido. La valoración es muy buena, pero no es nada revolucionaria. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

# 10 devil may cry



- IMPRIMA: Capcom
- CONSOLA: PS2
- AÑO: 2001
- N.º DE LA REVISTA: 123
- NOTA: 96

**P**S2 necesitaba un golpe de efecto para destacar y Sony recurrió a un demonio de lo más efectivo para cualquier trabajo: Dante Sparda.

Los combates más espectaculares se disputaron en PS2 gracias a *Devil May Cry*, el primer título de la saga del que nos gustó todo, pero en especial el brutal sistema de lucha que desplegaba Dante contra los demonios. La oscura ambientación que se apoyaba en un brillante apartado técnico, puso la guinda a uno de los mejores juegos de la nueva consola de Sony y del año 2001. Había nacido una nueva leyenda en el mundo de los videojuegos.

## Devil May Cry

Preestreno

Capcom

El juego es muy bonito. Los gráficos son muy buenos, pero no son nada revolucionarios. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

## Devil May Cry

El juego es muy bonito. Los gráficos son muy buenos, pero no son nada revolucionarios. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

## Devil May Cry

El juego es muy bonito. Los gráficos son muy buenos, pero no son nada revolucionarios. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Gráficos:

El juego es muy bonito. Los gráficos son muy buenos, pero no son nada revolucionarios. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Sonido:

El sonido es muy bueno. Los efectos de sonido son muy buenos, pero no son nada revolucionarios. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Jugabilidad:

El juego es muy divertido. La jugabilidad es muy buena, pero no es nada revolucionaria. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Diversión:

El juego es muy divertido. La diversión es muy buena, pero no es nada revolucionaria. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Revisión:

El juego es muy divertido. La revisión es muy buena, pero no es nada revolucionaria. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

### Valoración:

El juego es muy divertido. La valoración es muy buena, pero no es nada revolucionaria. En su momento, el juego se veía muy bonito, pero ahora ya no.

## nuestra nota

Una nota sobresaliente para un juego brillante y que marcó un antes y un después en las aventuras de acción.

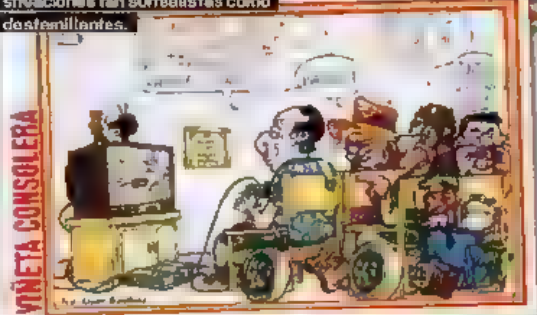


## Viñetas consoleras

Las viñetas consoleras de Francisco Javier Gamboa comenzaron a amenizar nuestras

paginas  
 Sus  
 ocurrencias  
 siempre  
 nos hacian  
 esbozar una  
 sonrisa

La actualidad consolará siempre de  
mucho juego a la hora de crear  
situaciones tan surrealistas como  
destemilantes.



## NUESTRO DÉCIMO ANIVERSARIO

En el número 120 Hobby Consolas cumplió 10 añitos. Para celebrarlo hicimos un breve repaso por la historia de la revista. ¡Qué tiempos!

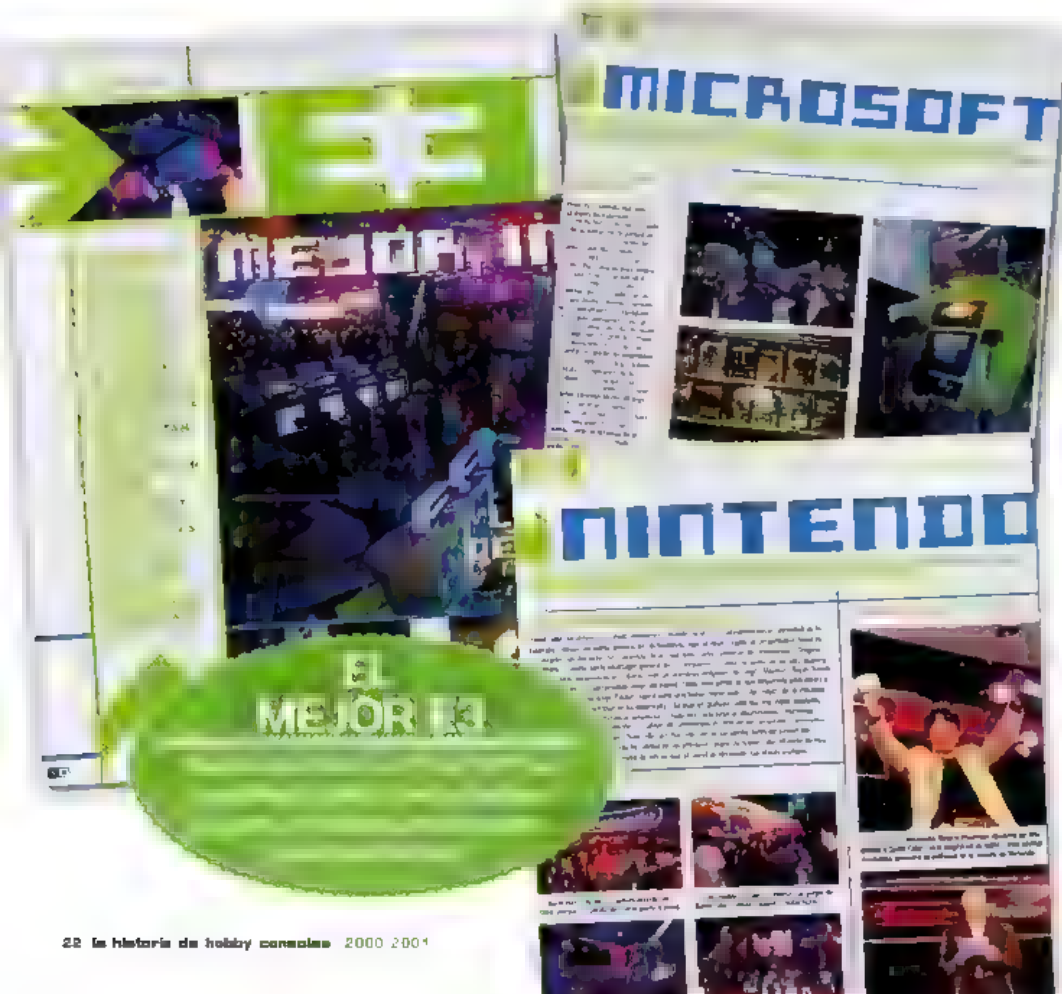
Datos de consolas, anécdotas de la revista... ya por aquella época teníamos historia para echar la vista atrás y recordar viejos tiempos.

# curiosidades de la revista

La proliferación de internet, consolas más potentes que nunca, juegos a porrillo... Si ya teníamos peligro antes, estas nuevas "armas" dieron pie a muchísimas anécdotas. ¡Las recordamos!

## Concursos para soñar

Los concursos, todo un clásico de Hobby Consolas, tampoco cesaron en esa época de la revista, aunque se adaptaron a los nuevos tiempos. En estos dos años regalamos cientos de juegos, todo tipo de merchandising y, por supuesto, las consolas más punteras del momento, como Dreamcast o PlayStation 2. ¿Alguien daba más por menos?





# moldeando hobbyconsolas

El número 115 de Hobby Consolas estrenó un buen número de cambios en los contenidos y maquetación. Crecer y adaptarse a los nuevos tiempos siempre ha sido una de nuestras máximas prioridades.

## El sensor

La lista de los más vendidos se amplió para diferenciar a los títulos por plataforma y, además, para mostraros la actualidad de los listados de ventas de Japon, Estados Unidos y Reino Unido.

## Editorial Sumario

CONTENIDOS	REPORTAJES	PRESTAMOS	DEL 1 AL 100
<b>LOS MÁS VENDIDOS</b> PlayStation 2 Xbox Nintendo Game Boy Advance Nintendo DS PC Sega Saturn Super Nintendo Sega Dreamcast Nintendo 64 PlayStation Xbox 360 Nintendo Wii PlayStation 3 Xbox 360 Nintendo DSi PlayStation 4 Xbox One Nintendo Switch	<b>NOVEDADES</b> PlayStation 2 Xbox Nintendo Game Boy Advance Nintendo DS PC Sega Saturn Super Nintendo Sega Dreamcast Nintendo 64 PlayStation Xbox 360 Nintendo Wii PlayStation 3 Xbox 360 Nintendo DSi PlayStation 4 Xbox One Nintendo Switch	<b>PRESTAMOS</b> PlayStation 2 Xbox Nintendo Game Boy Advance Nintendo DS PC Sega Saturn Super Nintendo Sega Dreamcast Nintendo 64 PlayStation Xbox 360 Nintendo Wii PlayStation 3 Xbox 360 Nintendo DSi PlayStation 4 Xbox One Nintendo Switch	<b>DEL 1 AL 100</b> PlayStation 2 Xbox Nintendo Game Boy Advance Nintendo DS PC Sega Saturn Super Nintendo Sega Dreamcast Nintendo 64 PlayStation Xbox 360 Nintendo Wii PlayStation 3 Xbox 360 Nintendo DSi PlayStation 4 Xbox One Nintendo Switch

## LISTAS de los más vendidos del 1 al 100 de Mayo

Rank	Título	Plataforma	Ventas
1	Gran Turismo Sport	PlayStation 4	12.500
2	Call of Duty: Warzone	Xbox One	11.800
3	Fortnite	PC	11.200
4	Overwatch	PC	10.500
5	League of Legends	PC	9.800
6	World of Warcraft	PC	9.200
7	Star Wars Jedi: Fallen Order	PC	8.500
8	Apex Legends	PC	7.800
9	Call of Duty: Warzone	PlayStation 4	7.200
10	Call of Duty: Warzone	Xbox One	6.500

Rank	Título	Plataforma	Ventas
1	Gran Turismo Sport	PlayStation 4	12.500
2	Call of Duty: Warzone	Xbox One	11.800
3	Fortnite	PC	11.200
4	Overwatch	PC	10.500
5	League of Legends	PC	9.800
6	World of Warcraft	PC	9.200
7	Star Wars Jedi: Fallen Order	PC	8.500
8	Apex Legends	PC	7.800
9	Call of Duty: Warzone	PlayStation 4	7.200
10	Call of Duty: Warzone	Xbox One	6.500

El sumario estrenó un formato mucho más limpio e intuitivo. Ahora era muy fácil tener una visión general a los contenidos de la revista con un breve vistazo.

## Las noticias

La sección de actualidad se amplió considerablemente para ofreceros a última hora del panorama consolero a nivel global. ¡Siempre estabamos ojo avizor en busca de noticias!

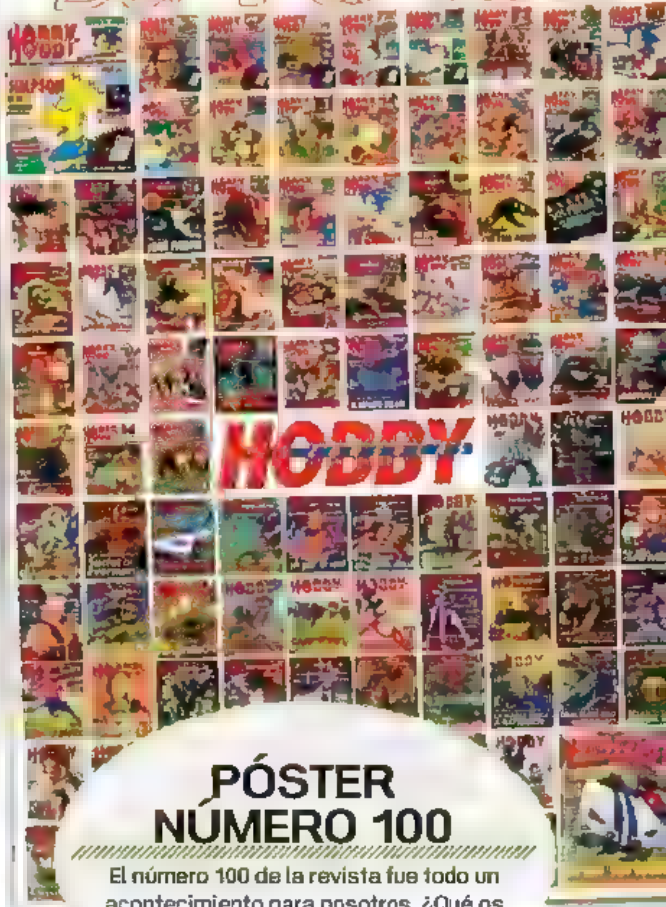
Las noticias más relevantes tenían una cobertura especial que incluso nos llevaba a convertirlas en completos reportajes conmemorativos.

## mirando a la red

En Internet on line os contábamos todas las noticias y rumores que investigábamos en la web. Muchos contenidos se enfocaban a nuevas tecnologías, como el WAP.

Internet ya estaba en muchos hogares españoles, y en la revista empezamos a "enriquecer" nuestros contenidos, por ejemplo, recomendando webs.

## Del 1 al 100



## PÓSTER NÚMERO 100

El número 100 de la revista fue todo un acontecimiento para nosotros. ¿Qué os parece el póster gigante de portadas que regalamos?



## Buscando a vuestra Lara favorita

Tener al mayor experto de España en "Laras" de carne y hueso en la redacción era algo que había que aprovechar, por lo que hicimos este divertido reportaje. Manuel del Campo aseguró que era exclusivamente por trabajo.



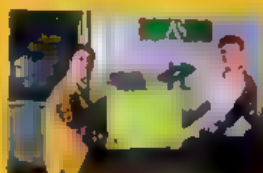
## Pioneros

Fuimos los primeros en España en tener GameCube y Xbox... y en hacer unos "unboxing" en foto un tanto peculiares. Hay que ver las caras y poses que lucíamos.



La llegada de una nueva consola a la redacción siempre ha sido uno de nuestros momentos más "mágicos".

## ASI NOS HA LLEGADO



El primer GameCube llegó a nuestra redacción a través de un amigo. Para él fue un momento muy especial.



Hubo dos días en los que el GameCube fue el centro de atención. Los chicos de la redacción lo tocaron y jugaron a los juegos que venían con él.



Este es el momento de la verdad. El espectáculo antes de abrir la caja. Los chicos de la redacción están emocionados.



Este es el momento de la verdad. El espectáculo antes de abrir la caja. Los chicos de la redacción están emocionados.

# moldeando hobbyconsolas

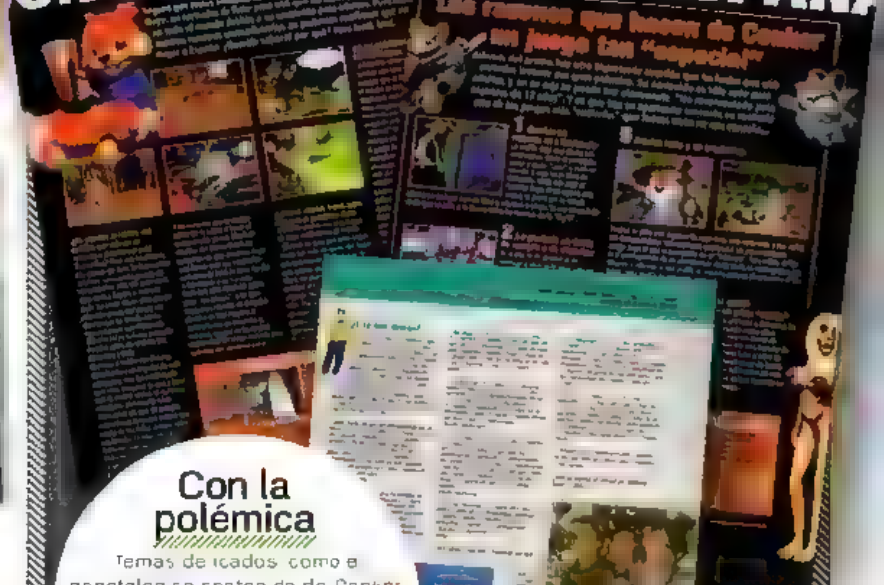


Muchas veces hacíamos las guías con versiones "beta" repletas de errores, lo que suponía una dificultad añadida. Con la de Alone in the Dark lo pasamos fatal.

## Más guías

Las guías completas aumentaron en número y profundidad. En algunas ocasiones iban no solo en la propia revista y otras veces llegaban en forma de suplemento gratuito.

# CONKER NO LLÉARA A ESPAÑA



## Con la polémica

Temas de actualidad como el escándalo de contenido de Conker Bad Fur Day o el tratamiento mediático del asesinato perpetrado por José Rabadán "el asesino de la katana" también fueron tratados en la revista cada vez más adicta.

La supuesta influencia de Final Fantasy VII en el caso de "el asesino de la katana" despertó opiniones de toda índole en la prensa y en nuestros lectores, a los que dimos voz.

## BIEN ACOMPAÑADOS

Futbolistas, desarrolladores, actores... Hobby Consolas ya tenía mucho bagaje en aquella época y, en ocasiones, eran los propios famosos los que nos pedían posar con nosotros!



Manuel de Campo posa, en 2001, con el mismo Hideo Kojima. Debajo, David Martínez hace lo propio con Mendiola, el futbolista español.



## "Otros" juegos

El enorme número de lanzamientos de la época nos obligó a crear esta sección en la que no puntuábamos numéricamente a los estrenos menores, sino con un breve texto y un emoticono.

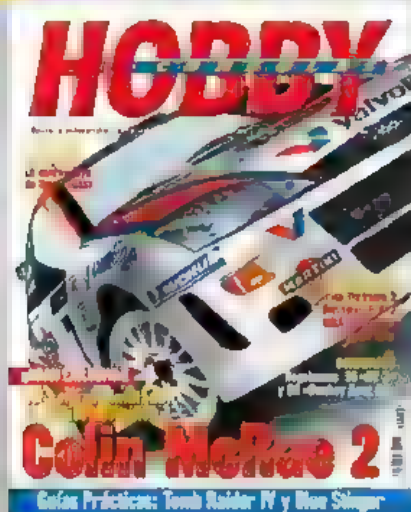


Las azafatas del E3. Manuel se reunió con la nueva Lara... esto de ser periodista de videojuegos ya era un trabajo de lo más estresante.



26





**NUMERO 101.** La segunda entrega del juego protagonizado por Colin McRae protagonizó esta portada. ¿La causa? Un brutal reportaje exclusivo fruto de nuestro viaje a las oficinas de Codemasters



**NUMERO 102.** Y seguimos con otro regreso. La vuelta de Gabriel Logan a PSX era un motivo de alegría para todos los poseedores de la consola. ¡y en el interior de la revista os contamos todo, todo!



**NUMERO 104.** Jedi Power Battles, el nuevo juego basado en Star Wars: La Amenaza Fantasma, hizo que La Fuerza fuera muy intensa en la portada de mayo de 2000. ¡El juego se llevó un merecido 90!

# marchando una de tapas

El inicio del nuevo milenio vino acompañado de una nueva remesa de Hobby Conso.as y de sus respectivas portadas. ¿Sois capaces de recordarlas todas?



¡¡Ya está aquí  
el rey de la velocidad!!

## Gran Turismo 2

### el número 100 de hobby consolas

**EL NÚMERO 100** de nuestra revista llegó en enero del año 2000. Para nosotras fue una cifra de lo más significativa y que, entre otras muchas cosas, nos sirvió para echar la vista atrás. Tal y como nos contó Manuel de Campo en su editorial, la llegada de esta "centena" nos hizo recordar a aquella "panda" de intrépidos redactores que, en octubre de 1991, iniciaron un sueño por el que "nadie daba un duro". Manuel brindó por otros 100 o 200 números más... ¡y parece que funcionó!





**NUMERO 106.** Joanna Dark, protagonista de *Perfect Dark*, posó así de segura de sí misma en nuestra portada. No le fue muy difícil hacerlo, ya que sabía que su juego era uno de los mejores de la historia.



**NUMERO 106.** Con una pose parecida a la de Joanna Dark, el gran Solid Snake sacó músculo en esta tapa y, a través de esta brutal imagen, nos anunció los primeros datos de *Metal Gear Solid 2* para PS2.



**NUMERO 107.** Pocas veces nos habíamos divertido y "picado" tanto en la redacción como lo hicimos con *Virtua Tennis*. Nuestras competiciones fueron tan épicas que... ¡hasta le dedicamos esta portada!



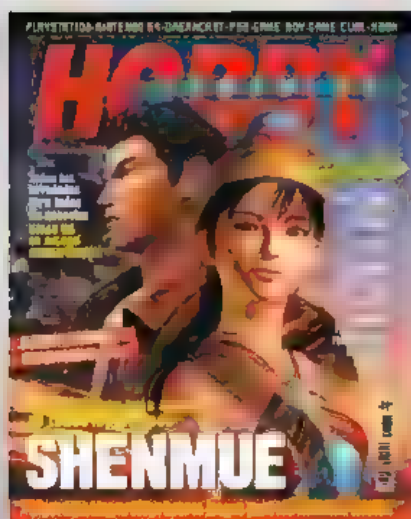
**NUMERO 108.** La arqueóloga Lara Croft, una de las habituales en nuestras portadas, repetía en este número con motivo de las nuevas entregas de *Tomb Raider* que estaban por llegar a PSX, PS2 y DC.



**NUMERO 108.** Nada más estranarse en Japón, en Hobby nos hicimos con una copia de *Final Fantasy IX*. Nos impresionó tanto que le dedicamos un extenso reportaje y esta tapa. ¡Y no sería la única!



**NUMERO 110.** El "derby" entre ISS y FIFA estaba al rojo vivo en el 2000. Esta imagen de Mendieta con la Selección Española sirvió de ideal acompañamiento para la comparativa que os ofrecemos.



**NUMERO 111.** La joya de corona de Dreamcast por fin había llegado a España. ¡Y había que celebrarlo! En nuestro extenso análisis de *Shenmue* os contamos todas las maravillas de esta obra de arte.



**NUMERO 112.** La desarrolladora española Pyro Studios, con Gonzalo Suárez a la cabeza, nos descubrió los secretos de la conversión de *Command & Conquer 2* de PC a PS2 y Xbox.



**NUMERO 114.** *Final Fantasy IX* repetía portada por un motivo ineludible: ¡su lanzamiento en España! 6 páginas de la revista fueron necesarias para analizar uno de los mejores juegos de PSX.



todas las  
portadas  
2000-2001

# HOBBY CONSOLAS

Revista independiente de videojuegos para consolas Año IX - Nº 103 - 450 Págs. - 2,70 €

**Guía Práctica**  
Llega al final de  
Donkey Kong  
Country 64

**CONCURSO**  
Regalamos 40  
Medieval 2

**SUPLEMENTO**  
DE 16 PÁGINAS

¡Te descubrimos todas las  
posibilidades de la nueva consola de Sony!



**Grandes estrellas  
para el 2000**  
R2: Code Veronica  
Dead or Alive 2  
Pokémon Stadium  
Sega GT  
Manager de Liga  
F-1 2000

## llega playstation2 a la redacción

**EL NÚMERO 103** vino acompañado de un suplemento de 16 páginas en el que os "destripábamos" antes que nadie todos los secretos de la nueva consola de Sony: PS2. Tras una larga espera, la máquina se estrenó en Japón con un éxito sin precedentes y, por supuesto, una de esas unidades fue a parar a nuestra redacción. ¡Era por trabajo!



# PLAYSTATION 2

## se muestra xbox por primera vez

**EL NÚMERO 113** llegó al kiosco por los paños. Y es que, a pocos días del cierre de edición, viajamos a Londres para ver en vivo y en directo lo que hasta ese momento era tan solo un baile de números y rumores. Xbox, la "superconsola" (así la definimos) de Microsoft ya era una realidad, y por fin pudimos verla, tocarla... ¡y compartirla con vosotros!

**MICROSOFT YA TIENE  
LISTA SU CONSOLA**



Microsoft ha anunciado oficialmente la creación de una nueva consola que revolucionará el mundo de los videojuegos. Se trata de la Xbox, una consola que promete ofrecer una experiencia de juego sin precedentes. Con una arquitectura única, la Xbox promete ofrecer una experiencia de juego sin precedentes. Con una arquitectura única, la Xbox promete ofrecer una experiencia de juego sin precedentes.

# XBOX

PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - PS2 - GAME BOY - GAME CUBE - XBOX

# HOBBY CONSOLAS

Nº 113 - 450 Págs. - 2,70 €

**Los primeros  
bombazos de 2001**  
LEGEND OF DRAGON  
BANJO TOOTIE  
VANISHING POINT  
FEAR EFFECT 2  
KESSEN  
6-12

**Primeras  
imágenes**  
Final Fantasy X  
prepara su  
estreno en PS2

**GRAN EXCLUSIVA!**

**Desvelamos todos  
los secretos de XBOX**

# MICROSOFT INVENTA LA SUPERCONSOLA

**Guía práctica: TOMB RAIDER CHRONICLES**





NÚMERO 115. La secuela de *Fear Effect*, el genial juego de Kronos Digital y Eidos para PSX, estrenaba su segunda parte. Y nosotros le dedicamos portada, análisis, póster y guía. ¿Alguien daba más?



NÚMERO 116. El Survival Horror seguía de moda y *Alone in the Dark* estaba llamado a ser uno de sus referentes. Eso sí, le tocó compartir portada con Game Boy Advance. ¡Ya la habíamos probado!



NÚMERO 117. El espectacular *Gran Turismo 3* destacaba en una portada que también hacía mención a juegos como *Sonic Adventure 2*, *Onimusha*, *Final Fantasy X* y *Crazy Taxi 2*. ¡Madre!



NÚMERO 118. Ni el anuncio de *Tekken 4* consiguió quitar la cara de mala leche a Tiger Jackson. Y eso que lo intentamos poniéndole cara la miniatura del póster gigante de Angelina Jolie que regalamos.



NÚMERO 119. Una de nuestras portadas más polémicas. Debido a una información errónea, se dijo que *Shenmue II* llegaría a DC... y a PS2. Al final, el juego solo salió en la máquina de Sega Júpiter.



NÚMERO 120. Para celebrar nuestro décimo aniversario elegimos a una de las sensaciones del momento: la primera entrega de *Final Fantasy* para PlayStation 2. ¡A Tídis se le veía encantado!



NÚMERO 121. *Syphon Filter* repetía portada, en esta ocasión, con motivo nuestras impresiones en exclusiva de su tercera entrega. Por cierto, en este número os hablamos de más de 100 juegos nuevos.



NÚMERO 122. Un jovencísimo Iker Casillas sirvió de reclamo para nuestra comparativa entre todos los simuladores de fútbol del mercado... ¡y para anunciarlos que ya teníamos una Gamecube!



NÚMERO 123. Nada menos que 232 páginas nos hicieron falta para contaros toda la actualidad de las consolas y de cientos de juegos aquella Navidad. Entre ellos destacó uno: *Metal Gear Solid 2*.





## bio

**SERGIO MARTÍN** comenzó a trabajar como colaborador en Hobby Press en el año 2000 en esa gran publicación que fue la Revista Oficial Dreamcast.

**DESPUÉS DE SU CIERRE**, pasó a colaborar tanto en Hobby Consolas como en Nintendo Acción.

**ACTUALMENTE** dirige la revista digital gratuita Fnac Gamers / Save the Game y escribe para 3D Juegos, Vandal y Hobby Consolas.

# una etapa inolvidable

por **SERGIO MARTÍN**

**C**omo bien saben los que me conocen, mi memoria es muy selectiva y apenas suelo recordar lo que desayuno todas las mañanas. Pero la "era Hobby Press" me dejó recuerdos realmente inolvidables...

**Confieso que he tenido que consultarlo por aquello de documentarme como es debido**, y fue a finales del año 2000 cuando comencé a trabajar como colaborador en Hobby Press. Pero no fue Hobby Consolas mi primera parada en esta empresa, dado que antes mi "sensei" Javier Abad me reclutó para escribir en la que desde mi punto de vista ha sido la mejor revista de videojuegos que se ha publicado en este país: la Revista Oficial Dreamcast. Esta etapa fue la que me sirvió para aprender de lo que iba la "fiesta" en este sector, pero como eso no le importa ni le interesa a ninguno de vosotros, de las mil anécdotas que podría contaros me quedaré con una.

**Veréis. En aquel entonces las guías de juegos se realizaban a la antigua usanza**, tarea que os puedo asegurar que era de todo menos sencilla, agradecida ni rápida... sobre todo cuando tocaba ajustar los textos y las pantallas sobre la interminable maqueta: creo que Dios las creó para martirizarme. En fin, que una de las muchas guías de juegos que me tocó realizar en su día fue la de *Shenmue*, el clásico de Sega para Dreamcast. Bien, pues por si no fuera ya suficiente trabajo superar el juego varias veces (era necesario hacerlo), encontrar cada uno de sus secretos, capturar las pantallas de turno, escribir los textos, ajustarlo todo y tenerlo listo para las fechas fijadas (normalmente muy ajustadas)... ¡tuve que hacerlo dos veces porque ocurrió un p... fallo en el disco duro del servidor donde estaba alojada! Cuando Javier Abad me contó la "gracia" con esa medio sonrisa

suya tan característica y su habitual cara de circunstancias (seguro que es un maestro jugando al póker), casi le estrangulé a él, al jefe de sistemas, a la pobre chica de la limpieza que no tenía culpa de nada pero que estaba allí y al mismísimo Yu Suzuki si hubiera estado por allí. Creo que incluso se me pasó por la cabeza lan-

**Los partidos a Pro Evolution Soccer después de las comidas eran el pan nuestro de cada día: la de sillas que me cargué...**

zar el ordenador por la ventana... Evidentemente y tras ese suceso, creo que pasó bastante tiempo hasta que me volvieron a encargar otra guía de éstas tan "curiosas", no sé si por miedo, pudor, vergüenza o para que mi salud mental se reequilibrara. Lo raro es que no terminé cogiendo manía al juego en sí, algo realmente extraño, dado que como muchos que también han realizado guías de este estilo saben perfectamente, normalmente cuando terminas el trabajo no puedes ni ver al título de turno.

**Pero mi paso por Hobby Press quedará marcado siempre por mi etapa en Hobby Consolas** por múltiples motivos que sería imposible explicar en una página (ni en un libro, aunque todo es ponerse), pero que guardan una relación directa con las sesiones post-comidas. ¿Y por qué? Pues porque cuando terminábamos de comer, llegaba la "hora del PRO". Acalman (Daniel Acal), Fruta (David Fraile), Mexican (Ricardo), Pichot (himself), David Martínez y casi cualquiera que se pasaba por allí cogía su sitio (¡importantísimo!) y su mando para jugar a la versión correspondiente de *Pro Evolution Soccer*. En aquel entonces FIFA no era el dominador del género como sucede ahora y libraba una batalla dura con su gran competidor. Pero nosotros lo teníamos claro y siempre jugábamos dos o tres partidos como mínimo antes de volver al trabajo.

**Lo que todavía no sé es cómo**, al terminar cada sesión, conseguíamos encontrar sillas que no tuvieran el reposabrazos derecho destrozado, elemento que se convertía habitualmente en el "sparring" improvisado de mis... "lamentos físicos". ¿Alguien las arreglaba sin que nos diéramos cuenta? Un misterio que nunca fui capaz de descifrar. Lo que sí tengo claro es que se trató de una época verdaderamente maravillosa y de la que estoy seguro que todos los que la vivimos guardamos un recuerdo muy especial.





# HOBBY

CONSOLAS



## plan de la colección

Nº 1 (HC 295): Años 91/92/93

Nº 2 (HC 296): Años 94/95

Nº 3 (HC 297): Años 96/97

Nº 4 (HC 298): Años 98/99

Nº 5 (HC 299): Años 2000/01

Nº 6 (HC 300): Años 02/03

Nº 7 (HC 301): Años 04/05

Nº 8 (HC 302): Años 06/07

Nº 9 (HC 303): Años 08/09

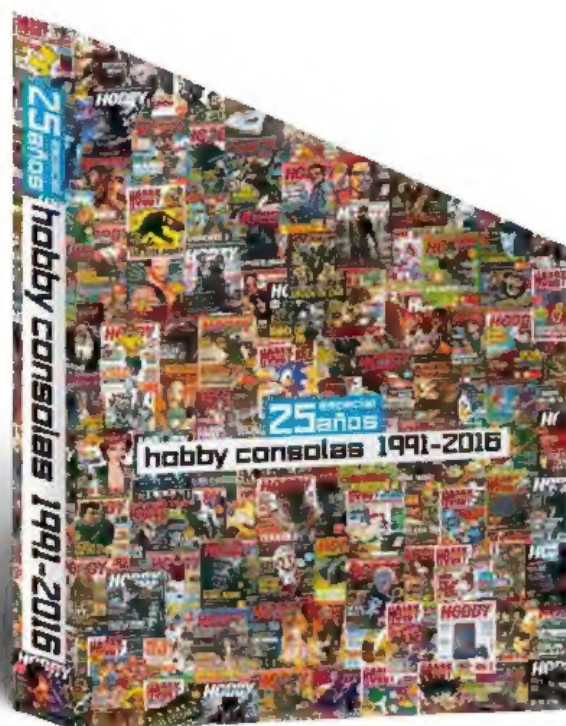
Nº 10 (HC 304): Años 10/11

Nº 11 (HC 305): Años 12/13

Nº 12 (HC 306): Años 14/15/16

Si no te quieres perder ningún número,  
aprovecha nuestra **oferta de suscripción:**

12 números de  
Hobby Consolas  
+ archivador para  
la colección  
por solo  
**33,99€**



Y también puedes comprar el archivador aparte  
por sólo 2,50€ Entra en **store.axelspringer.es**